QUADRINHOS • CURIOSIDADES • PASSATEMPOS

Abril

RECREIO

R$ 5,95
Ano 4 • Nº 185
25/9/2003

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 00185

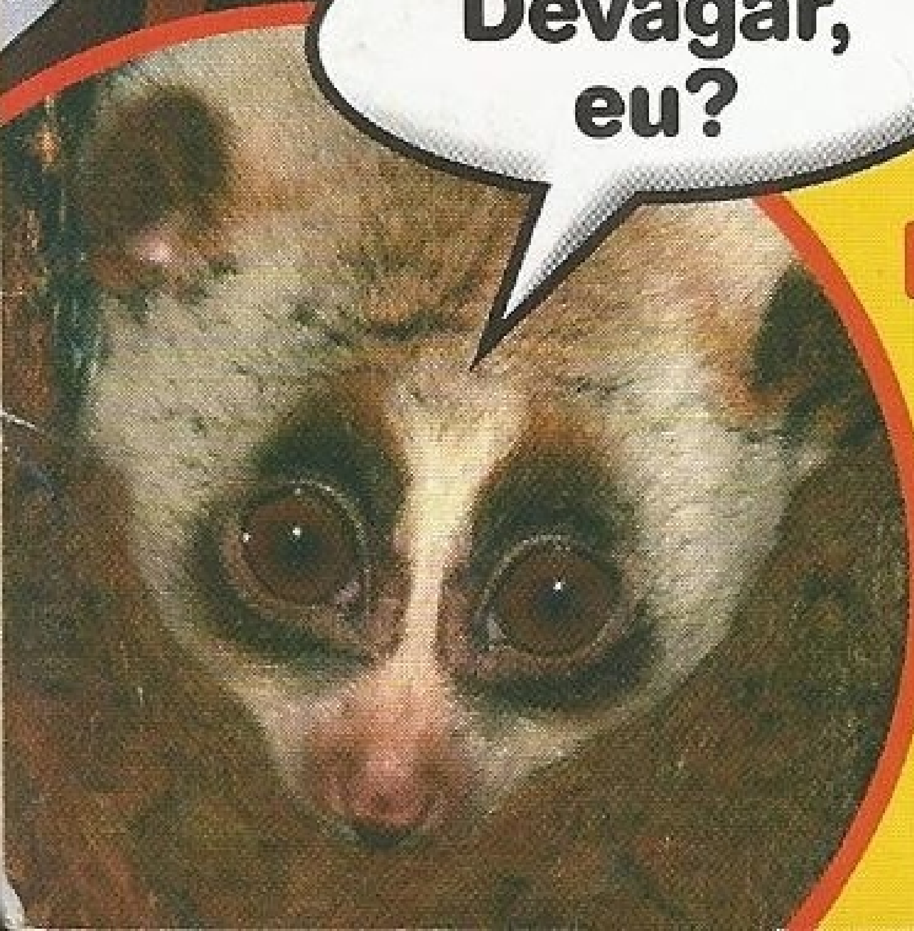
PODER TOTAL

Os Cavaleiros do Zodíaco mostram sua força na TV

GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

GRÁTIS

Envelope-surpresa com:
- 1 pedra para escavar com 2 tesouros
- 1 espátula e 1 minigibi



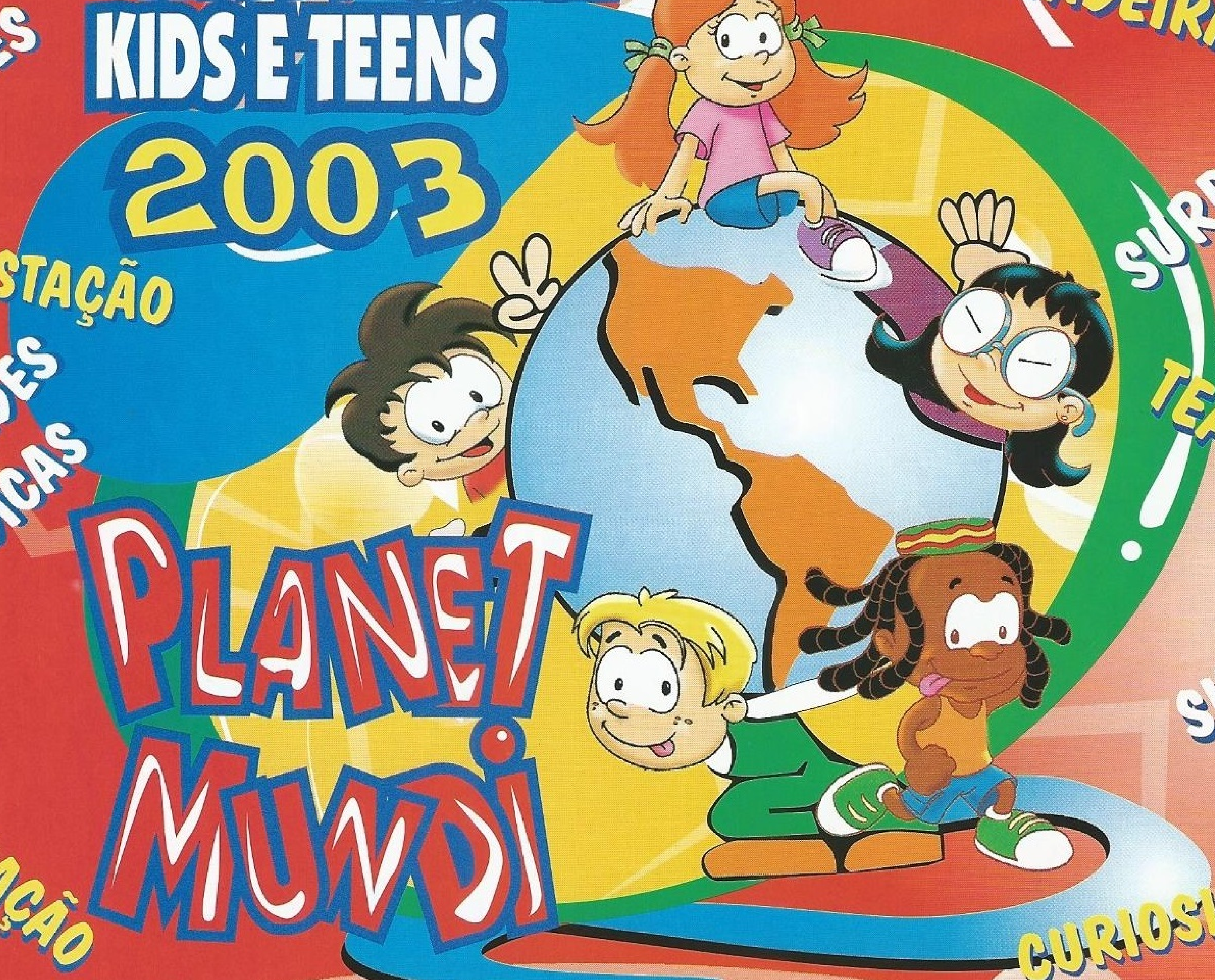
MUUITO LENTO
Conheça o *slow loris*, um dos bichos mais paradões do mundo

GAMES
Pegue seu Pokémon no Game Boy Advance

www.RECREIONLINE.com.br

VENHA SE DIVERTIR!

VIII FESTIVAL KIDS E TEENS 2003



BRINDES

DEGUSTAÇÃO

ATIVIDADES LÚDICAS

INFORMAÇÃO

MUITAS BRINCADEIRAS

SURPRESAS

TEATRO

SHOWS

CURIOSIDADES

ARCOR
Coca-Cola FEMSA
EDITORA GLOBO
KIBON
parmalat
Kopenhagen
DA TURMINHA
RECREIO
REPORT
SENNINHA
Schin
Dona Benta
Folhinha 40 anos
io-iô
MILANI GROSELHA
Ebicen
playland
sabesp
Paulinas PROGRAMAS DE TV
REDEVIDA
UNEM

UM GRANDE EVENTO FEITO ESPECIALMENTE PARA VOCÊ!

Apoio:
VALDA
PONTOFRIO
ADAMS
PROJETO TAMAR IBAMA PETROBRAS
Mega Party
VIPIS BUFFET
ESPAÇO ARTE

DE 06 À 11 DE OUTUBRO NO PAVILHÃO EXPOMART
DE 2ª À 6ª: 8:00 ÀS 18:00 - SÁBADO: 9:00 ÀS 18:00
RUA CHICO PONTES, 1500 - VILA GUILHERME - SP

PARA SABER+ **PABX: (0xx11) 6191 5951**

AQUI TEM

4 — CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

6 — TESTE — **O guia da turma**
Você está se preparando para ser um líder?

8 — NA TV — **Equipe poderosa**
Os Cavaleiros do Zodíaco estão de volta.

10 — FIQUE LIGADO — **Deuses da mitologia**
Eles inspiraram Os Cavaleiros do Zodíaco

12 — BICHOS — **Pra lá de sossegado**
Conheça o *slow loris.*

14 — FAZENDO ARTE — **Moinho de vento**
Faça um para você.

16 — NATUREZA — **Planeta água**
Saiba mais sobre o líquido mais precioso da Terra.

18 — PARA BRINCAR — **Jogos molhados**
Pegue uma toalha e divirta-se.

19 — PASSATEMPO — **Fique de olho**
Encontre os objetos na caixa.

20 — GAMES — **Capture todos**
Pokémon no Game Boy Advance.

22 — PASSATEMPO — **Cadê?**

24 — ROCK ANIMAL — **Romanos fora de Roma**
Viaje até um antigo império.

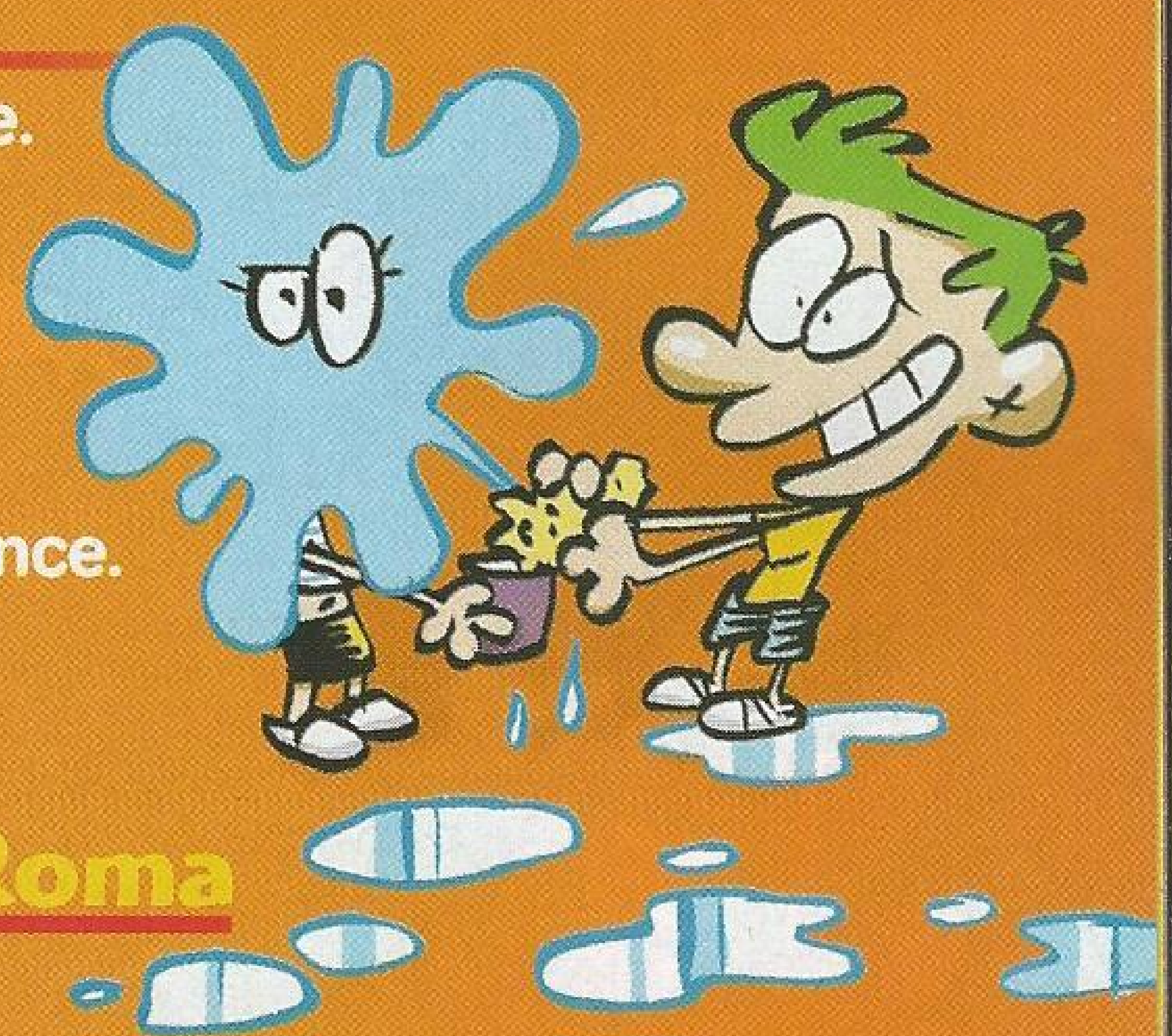
28 — PASSATEMPO — **Enigma**
Um mistério na Pré-História.

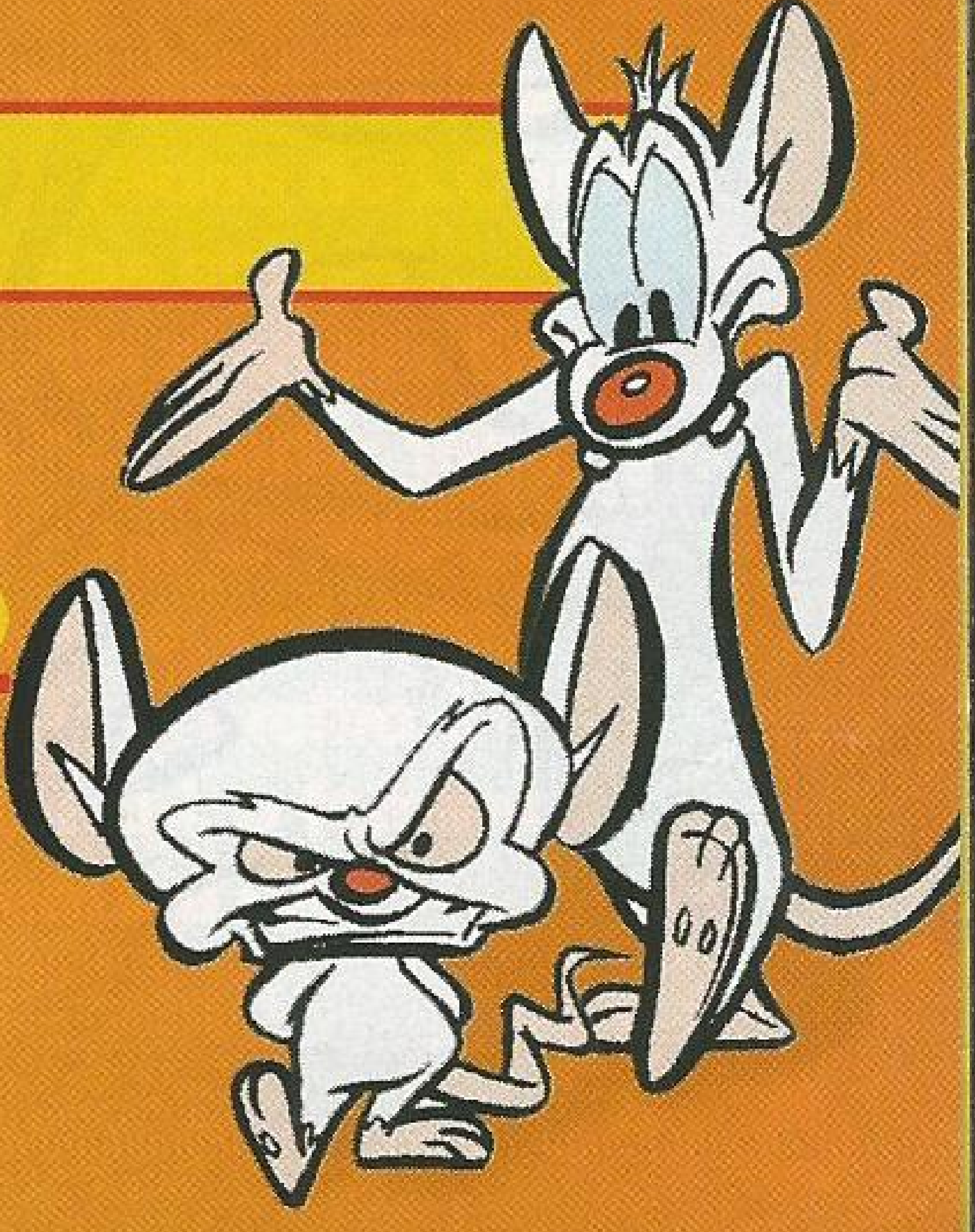
29 — **QUADRINHOS**

39 — PASSATEMPO — **Jogo dos sete erros**

40 — CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 — TIRINHAS — **Para rir**





CAPA: DIVULGAÇÃO / SLOW LORIS (CORBIS STOCKPHOTOS) / PINK AND THE BRAIN AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF © 2003 CARTOON NETWORK. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. (S02)

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

A INGLATERRA PODE SER CHAMADA DE PAÍS DE GALES?

Ana Paula Souza
São Paulo – SP

Não. Cada um é um país da Europa. Mas, juntos, eles formam uma nação que inclui também a Irlanda do Norte e a Escócia. Essa nação recebe o nome de Reino Unido da Grã-Bretanha e Irlanda do Norte.

CONSULTORIA:
CLÁUDIA DANTAS (médica veterinária da BarraVet), PAULO OLIVEIRA (professor da UNEB - Universidade do Estado da Bahia), FÁBIO ISSA (engenheiro de pesca da Universidade Estadual da Bahia), EMBAIXADA DA REPÚBLICA DA CORÉIA e CONSULADO DA REPÚBLICA DA CORÉIA.

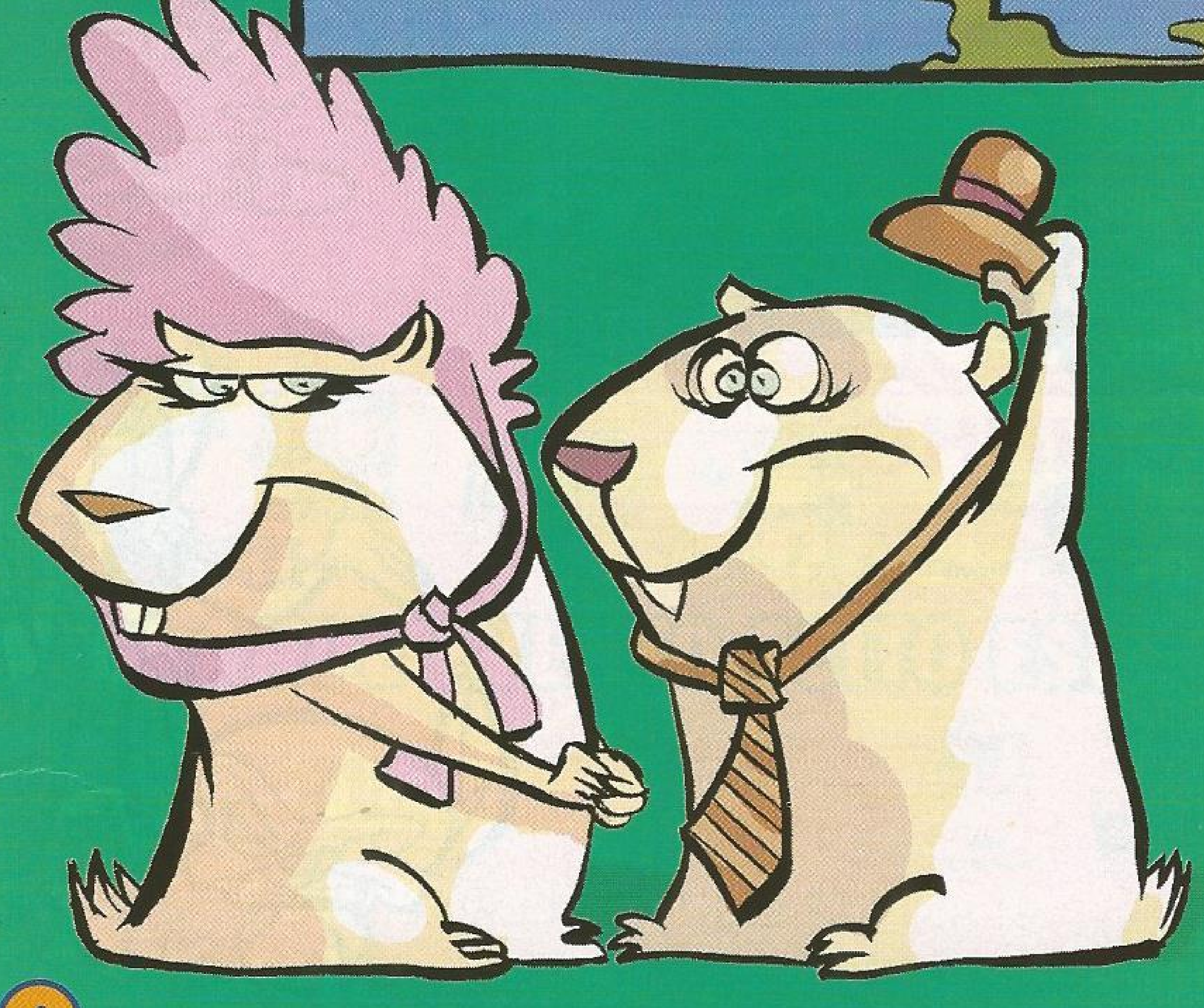
FONTE: ENCICLOPÉDIA BRITÂNICA

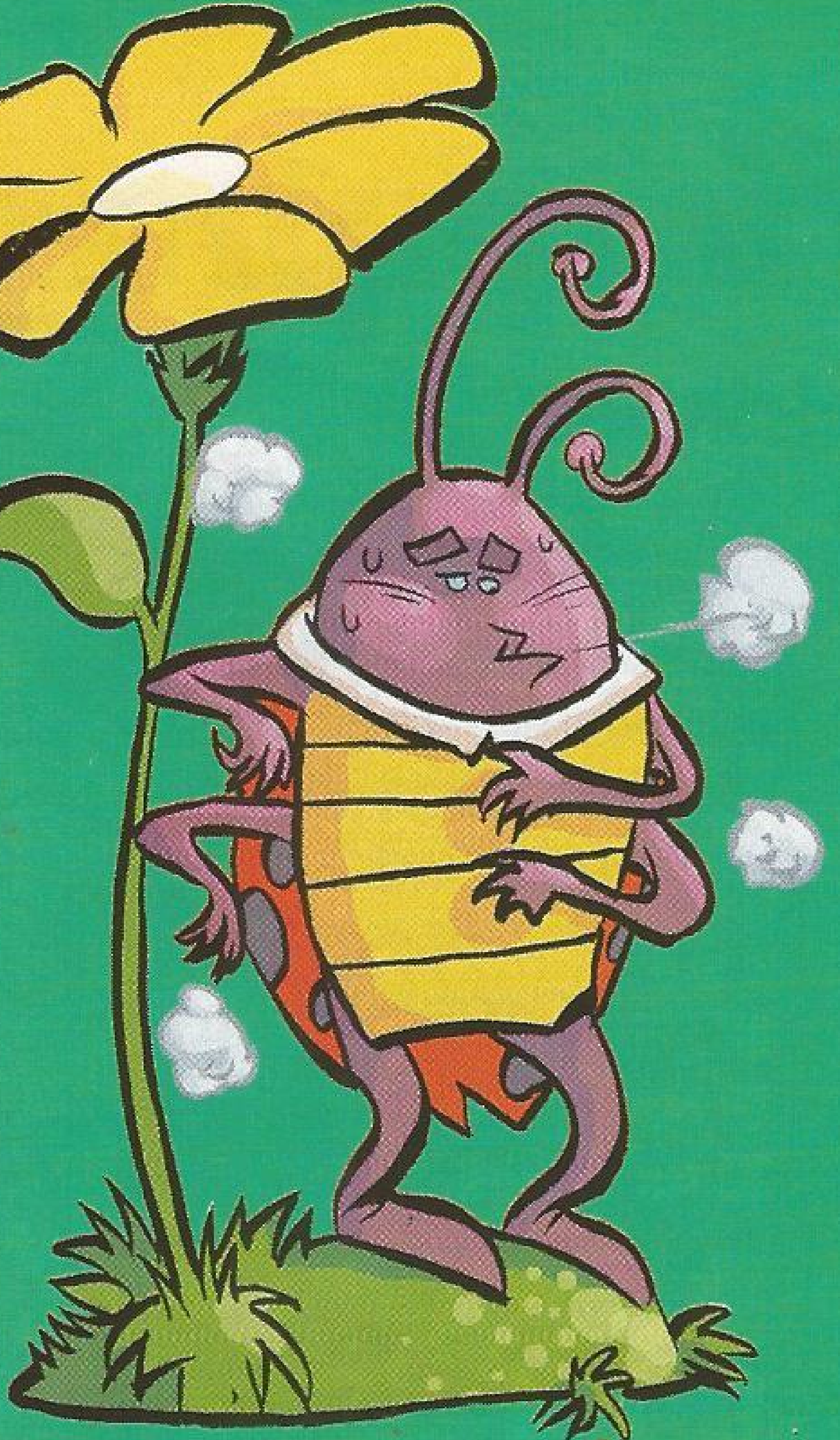
ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON
& GABRIEL BÁ

COMO SABER SE UM HAMSTER É MACHO OU FÊMEA?

Mariana Bonesio, 12 anos
Três Corações – MG

Coloque o hamster em uma mão e, delicadamente, abra as patas de trás. Observe para ver quantos buraquinhos aparecem. Se tiver só um, é macho. Caso tenha dois, quase grudados, é fêmea. Nos adultos é mais fácil perceber a diferença, pois os genitais estão mais desenvolvidos e visíveis.

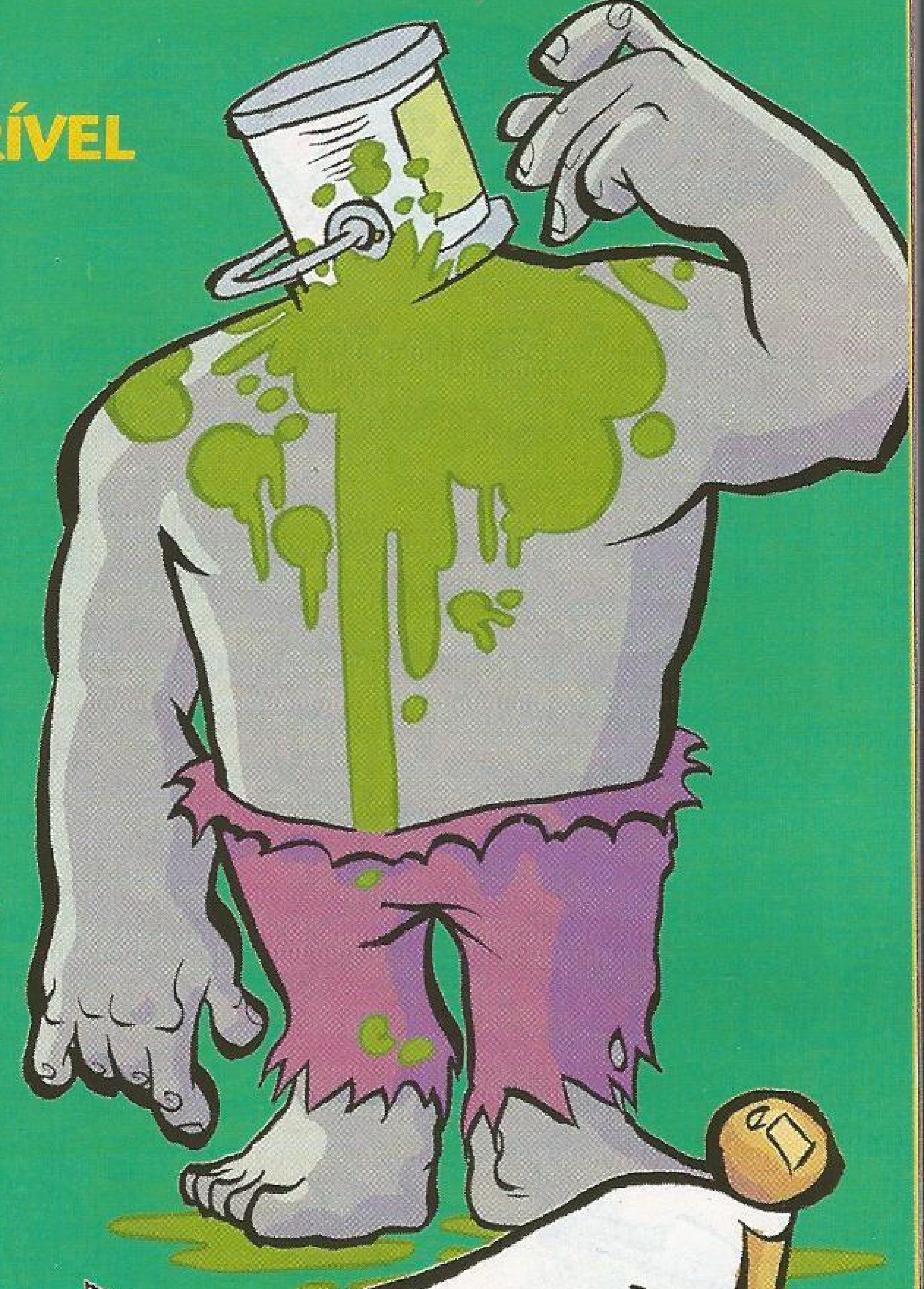




POR QUE O INCRÍVEL HULK É VERDE?

Felipe Lauton, 7 anos
São Paulo – SP

Hulk foi criado em 1962 para a editora Marvel. O roteirista Stan Lee e o desenhista Jack Kirby o desenhavam como um monstro cinza. Por problemas de impressão, em algumas páginas, a criatura aparecia verde. Lee gostou e o personagem acabou ficando dessa cor.



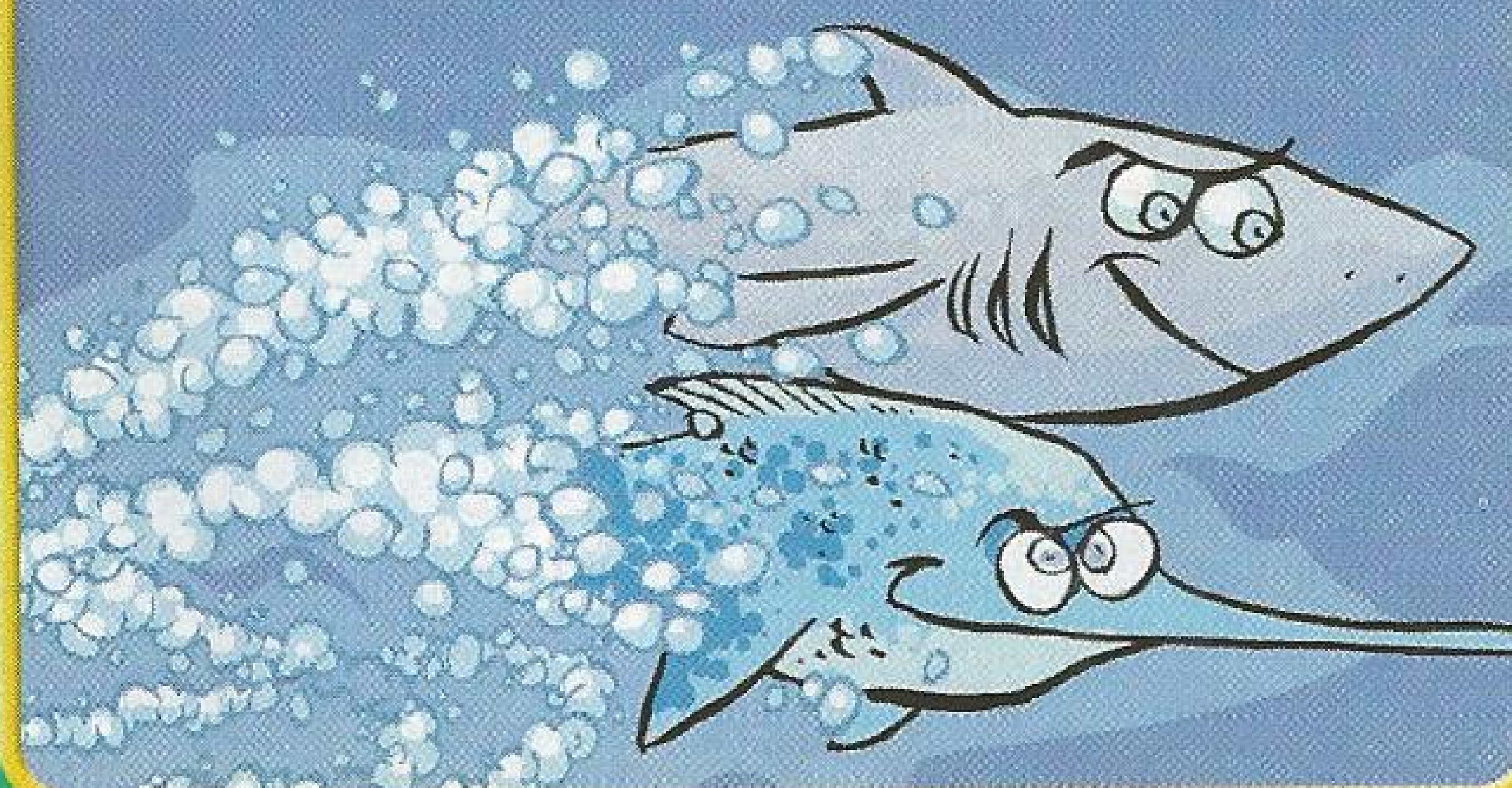
OS INSETOS TÊM PULMÕES?

Edvan da Silva Oliveira
Presidente Jânio Quadros – BA

Não. A respiração do inseto é chamada de traqueal. Há pequenos tubos, as traquéias, que se ramificam e ligam as células do corpo do animal com o meio ambiente para que ele consiga oxigênio. Por todo o corpo do inseto há pequenas manchas chamadas de estimas, que são as pontas das traquéias.

VOCÊ SABIA QUE...

- Entre os peixes ósseos (que possuem esqueleto), o agulhão-negro é o nadador mais rápido? Ele chega a 110 quilômetros por hora. Já entre os peixes cartilaginosos, o tubarão mako é considerado o fórmula-1 dos mares, nadando a uma velocidade de até 90 quilômetros por hora.



QUAL O SIGNIFICADO DO DESENHO DA BANDEIRA DA CORÉIA DO SUL?

Vítor Diniz Pires, 8 anos
Betim – MG

Os conjuntos de linhas se chamam *kuas* ou *trigramas* e foram retirados do I Ching, o milenar livro de profecias chinês. A partir do alto à esquerda e no sentido horário, eles significam céu, terra, fogo e água. Ficam ao redor de um círculo que é o símbolo yin-yang, que representa a harmonia do Universo. O vermelho é o elemento masculino e o azul, o feminino. O fundo branco representa a paz.

TESTE

Você está se prepa

Siga pelo tabuleiro e recolha as bandeirinhas de acordo com as suas respostas.

1 Você participa bastante das aulas, perguntando, dando sugestões e opiniões?

- ☐ Sim 🚩🚩🚩
- ☐ Não 🚩
- ☐ Às vezes 🚩🚩

2 Quando a turma resolve se encontrar, você é quem dá mais idéias de coisas para fazer?

- ☐ Sim 🚩🚩🚩
- ☐ Não 🚩
- ☐ Às vezes 🚩🚩

3 Se dois colegas brigam, é você quem fala com eles e ajeita a situação para que façam as pazes?

- ☐ Sim 🚩🚩🚩
- ☐ Não 🚩
- ☐ Às vezes 🚩🚩

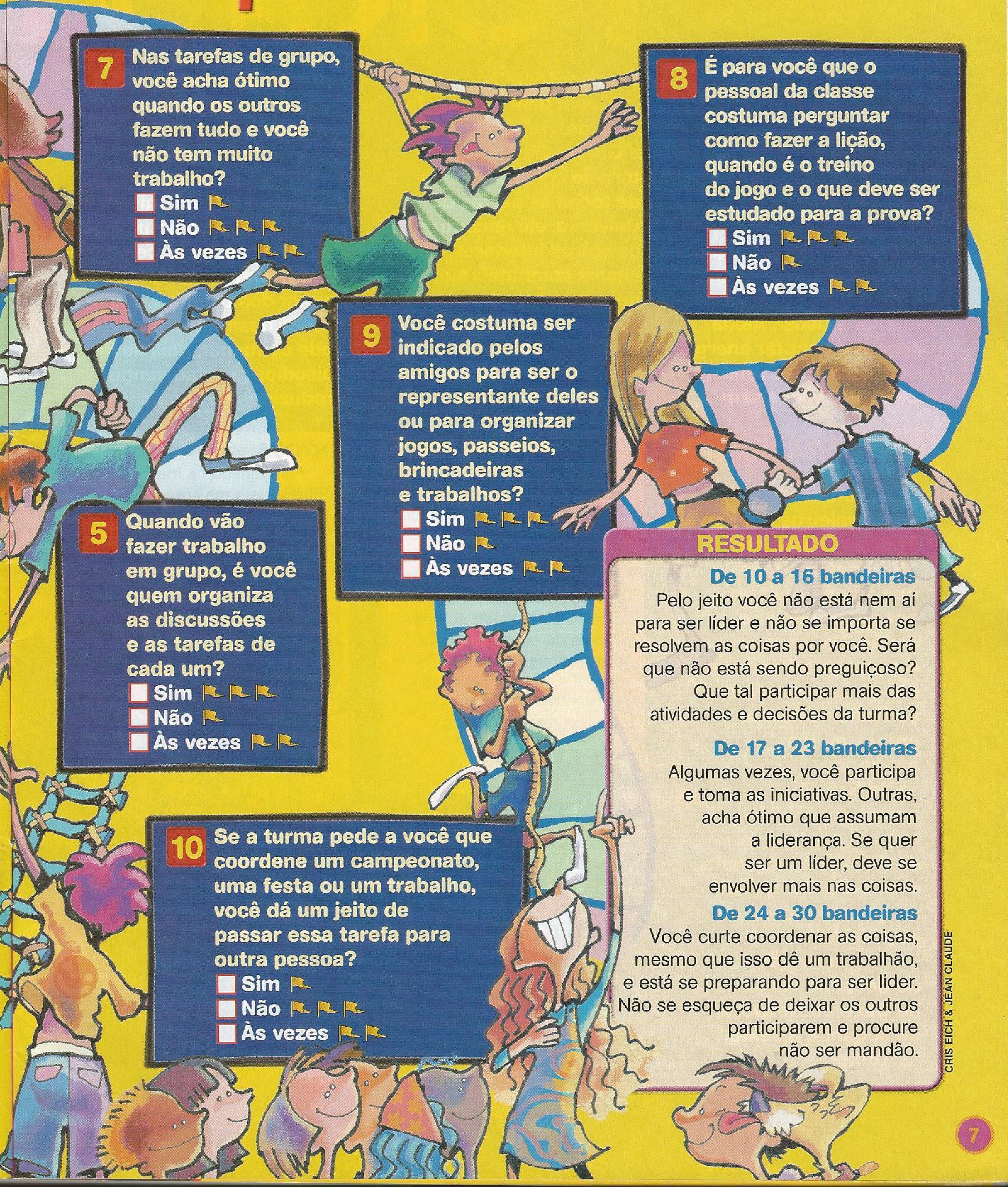
4 Você acha bom quando as pessoas decidem as coisas sem lhe perguntar?

- ☐ Sim 🚩
- ☐ Não 🚩🚩🚩
- ☐ Às vezes 🚩🚩

6 Se a professora fica brava com a classe e ameaça com um castigo, é você quem pede outra chance para a turma?

- ☐ Sim 🚩🚩🚩
- ☐ Não 🚩
- ☐ Às vezes 🚩🚩

...rando para liderar a turma?



7 Nas tarefas de grupo, você acha ótimo quando os outros fazem tudo e você não tem muito trabalho?

- ☐ Sim ⚑
- ☐ Não ⚑⚑⚑
- ☐ Às vezes ⚑⚑

8 É para você que o pessoal da classe costuma perguntar como fazer a lição, quando é o treino do jogo e o que deve ser estudado para a prova?

- ☐ Sim ⚑⚑⚑
- ☐ Não ⚑
- ☐ Às vezes ⚑⚑

9 Você costuma ser indicado pelos amigos para ser o representante deles ou para organizar jogos, passeios, brincadeiras e trabalhos?

- ☐ Sim ⚑⚑⚑
- ☐ Não ⚑
- ☐ Às vezes ⚑⚑

5 Quando vão fazer trabalho em grupo, é você quem organiza as discussões e as tarefas de cada um?

- ☐ Sim ⚑⚑⚑
- ☐ Não ⚑
- ☐ Às vezes ⚑⚑

10 Se a turma pede a você que coordene um campeonato, uma festa ou um trabalho, você dá um jeito de passar essa tarefa para outra pessoa?

- ☐ Sim ⚑
- ☐ Não ⚑⚑⚑
- ☐ Às vezes ⚑⚑

RESULTADO

De 10 a 16 bandeiras
Pelo jeito você não está nem aí para ser líder e não se importa se resolvem as coisas por você. Será que não está sendo preguiçoso? Que tal participar mais das atividades e decisões da turma?

De 17 a 23 bandeiras
Algumas vezes, você participa e toma as iniciativas. Outras, acha ótimo que assumam a liderança. Se quer ser um líder, deve se envolver mais nas coisas.

De 24 a 30 bandeiras
Você curte coordenar as coisas, mesmo que isso dê um trabalhão, e está se preparando para ser líder. Não se esqueça de deixar os outros participarem e procure não ser mandão.

CRIS EICH & JEAN CLAUDE

FORA,V

Prepare-se para curtir aventuras de tirar o fôlego com **Os Cavaleiros do Zodíaco**, uma turma de heróis que não têm medo de nada e prometem mostrar toda sua força na TV.

O grupo é formado por Seiya, Shiryu, Ikki, Shun e Hyoga e tem a missão de proteger a deusa Atena. Capazes de captar energia do Universo, eles vencem monstros e vilões sem precisar tocá-los.

Quem uniu o grupo foi o garoto Seiya. Durante a Guerra Galáctica, um torneio com guerreiros de todas as partes do Universo, ele encontrou os outros lutadores. Após alguns combates, sugeriu que se juntassem para vencer o mal e garantir o futuro dos homens na Terra.

Está prevista a exibição de três temporadas do desenho. A primeira é a Saga do Santuário, que conta o início da aventura e a luta dos Cavaleiros contra o Mestre do Mal. Na segunda, eles vão enfrentar uma sacerdotisa no palácio de Asgard. E, na terceira, devem vencer Posêidon, senhor dos oceanos. Depois desses desafios, a história pode continuar, pois novos episódios já estão sendo produzidos no Japão.

DE CARA NOVA

A história de **Os Cavaleiros do Zodíaco** surgiu em 1986 nos mangás, que são as revistas em quadrinhos no Japão. Na época, o sucesso foi enorme e logo as aventuras se transformaram em desenhos animados.

No Brasil, a série de TV foi exibida na década de 1990 e agora volta com nova dublagem e algumas correções nas histórias.

A nova versão do desenho vai ao ar no Cartoon Network, de segunda a sexta, às 18 horas.

IKKI

Ele é o Cavaleiro de Fênix, o mais forte e decidido da turma. Com muito esforço conquistou a Armadura de Fênix, que se refaz a partir das próprias cinzas, mas tornou-se vingativo. Só passou para o lado do bem depois de conhecer Seiya e seus amigos.

HYOGA

Foi treinado na fria Sibéria pelo mestre Cavaleiro de Cristal. Com muita disciplina desenvolveu seus poderes e conseguiu pegar sua armadura que estava incrustada em uma imensa geleira. Assim tornou-se o invencível Cavaleiro de Cisne.

LÕES!

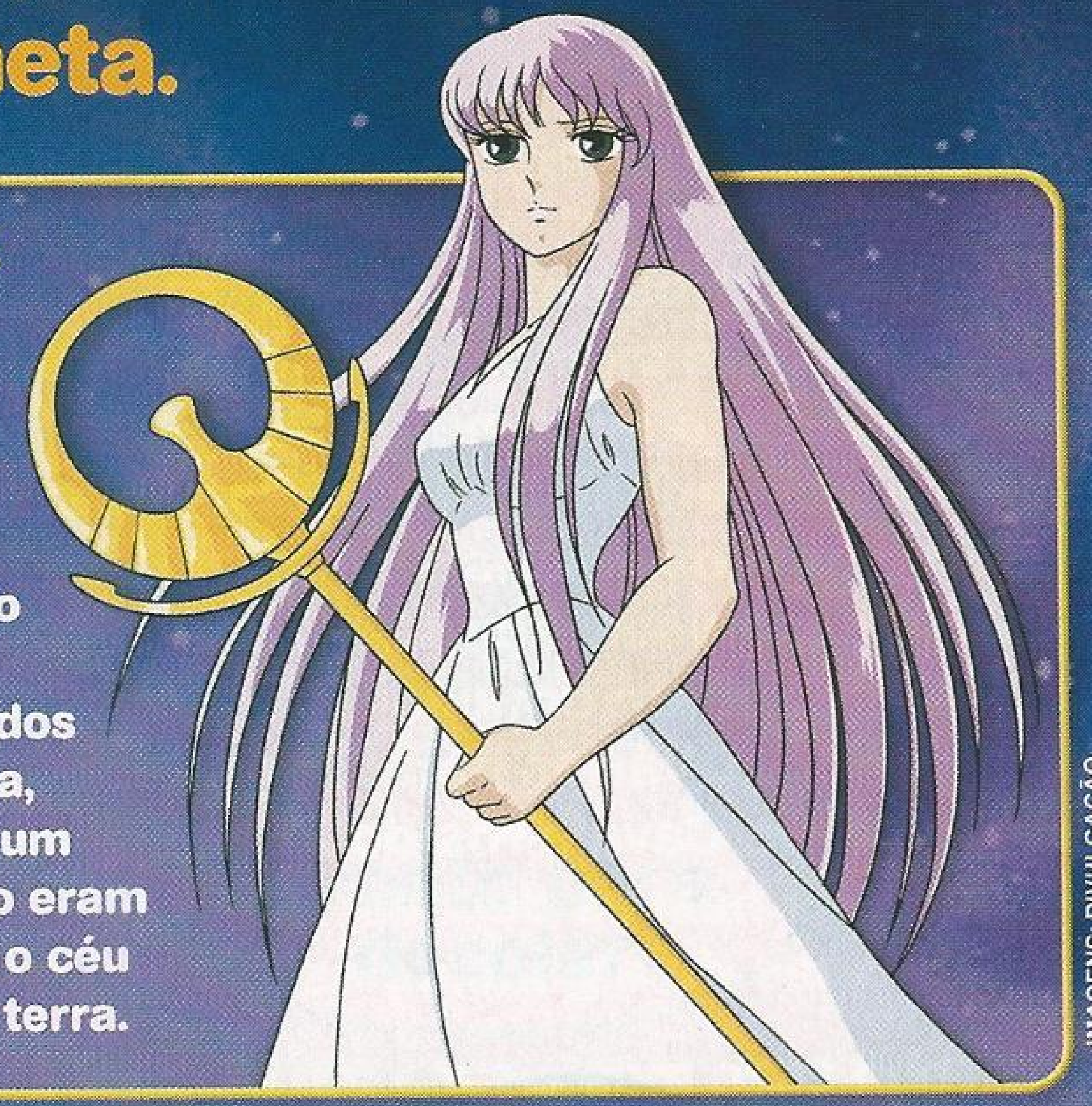
Os Cavaleiros do Zodíaco estão prontos para defender o planeta.

SEIYA

Passou por um duro treinamento na Grécia e quase desistiu de ser um Cavaleiro. Quando sua mestra Marin decidiu que ele estava preparado, mostrou-lhe a constelação de Pégaso e ensinou-lhe a concentrar as forças do Universo na hora de um combate. Assim, ele recebeu a armadura de bronze de Pégaso como prova de que era um legítimo defensor de Atena, deusa que transforma Seiya no homem mais forte do mundo.

A DEUSA ATENA

O grupo de jovens guerreiros protege Atena, a deusa grega da guerra e da sabedoria. Segundo uma antiga lenda, essa era a missão dos Cavaleiros de Atena, criaturas que com um simples movimento eram capazes de rasgar o céu ou abrir fendas na terra.



IMAGENS: DIVULGAÇÃO

SHUN

Sensível e sentimental, é o mais novo da turma. Foi selecionado para treinar na Ilha da Rainha da Morte, um lugar sinistro, mas seu irmão Ikki se ofereceu para ir no seu lugar. Shun fez seu treinamento na Ilha de Andrômeda e tornou-se poderoso, mas cauteloso com seus poderes, pois tem medo de machucar alguém.

SHIRYU

Seu mestre foi o Ancião das Cinco Montanhas, um sábio que fez de Shiryu um grande guerreiro. Depois de vencer o desafio de inverter a correnteza de uma cachoeira, ele conquistou a Armadura do Dragão e tornou-se um dos Cavaleiros mais importantes.

FIQUE LIGADO

HISTÓRIAS

Saiba mais sobre lendas de povos da Antigüidade

Muitos povos antigos criavam histórias para explicar os fenômenos da natureza, o surgimento da Terra e acontecimentos do dia-a-dia, como as chuvas e os ventos. Essas lendas cheias de deuses, semideuses, monstros e heróis formam um conjunto chamado de mitologia. Vários personagens do desenho Os Cavaleiros do Zodíaco foram inspirados nesses deuses. Conheça as histórias de alguns deles:

JEAN GALVÃO

Guerreira sábia

Na Grécia antiga, **Atena** era a deusa da guerra e da sabedoria, filha queridinha de Zeus, o deus supremo do Olimpo.

Segundo a lenda, um dia, Zeus sentiu uma baita dor de cabeça e pediu ao ferreiro Hefestos que lhe desse uma machadada na cabeça. Lá de dentro saiu Atena, bela e contente. E logo de cara ela deu um grito que fez o céu inteiro tremer.

Com Atena os homens aprenderam a fazer os tecidos, o arado, a flauta, o machado e as velas dos navios.

Um deus mal-humorado

Nas lendas gregas, **Posêidon** era o rei dos mares e morava no fundo do oceano. Quando ficava de mau humor, criava ventos e tempestades.

As histórias antigas contam que ele criou o primeiro cavalo do mundo para oferecer aos homens, tentando vencer uma disputa inventada por Zeus. Mas a esperta deusa Atena criou a oliveira e venceu. Posêidon, é claro, ficou uma fera.

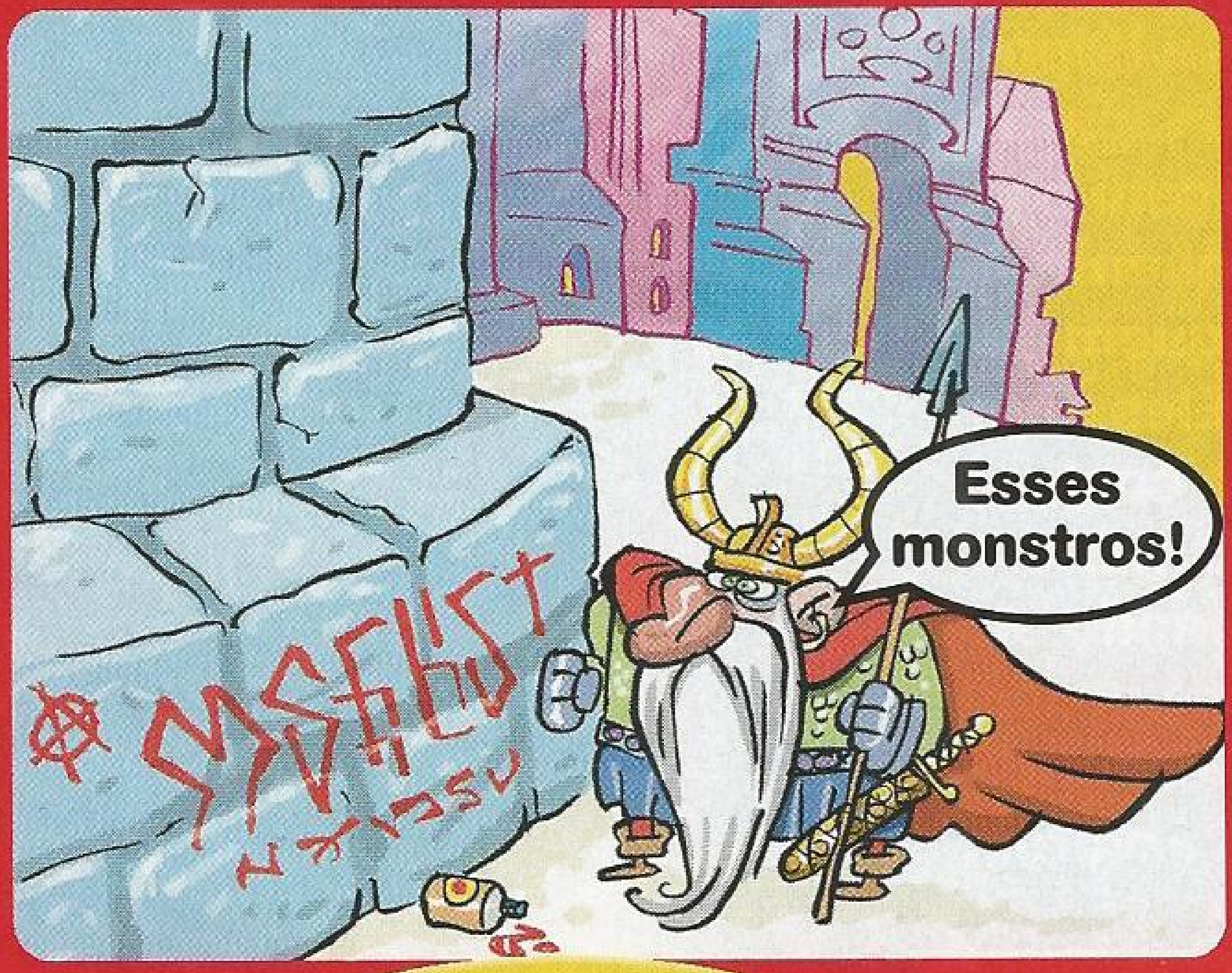
BEM ANTIGAS

que inspiram as aventuras da TV.

O palácio sagrado

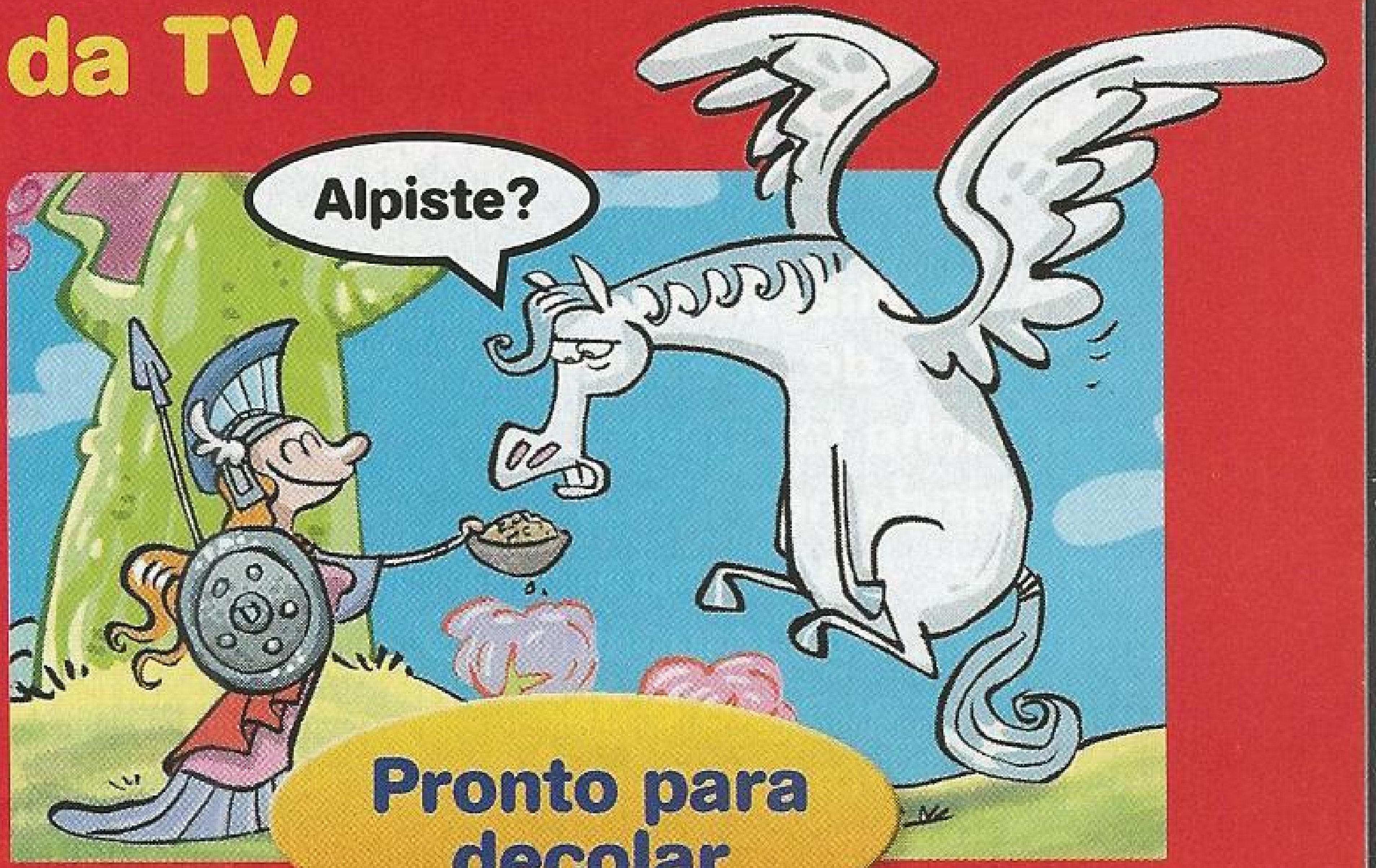
Os deuses da mitologia escandinava moravam em **Asgard**, um palácio muito bem protegido para impedir o ataque de gigantes e de outros monstros.

Quem dava as ordens por lá era um deus chamado Odin, comandante das guerras. Suas filhas, as valquírias, são mensageiras dos deuses que vêm ao mundo dos homens para cuidar dos guerreiros feridos.



O anel do poder

Há muitas histórias com anões na tradição germânica. Uma delas conta que os anões Nibelungos tinham muitos tesouros, entre eles um **anel mágico** que foi roubado. Esse anel garantia poder para quem o usasse e no desenho dos Cavaleiros ele vai parar nas mãos da vilã Hilda de Polaris.

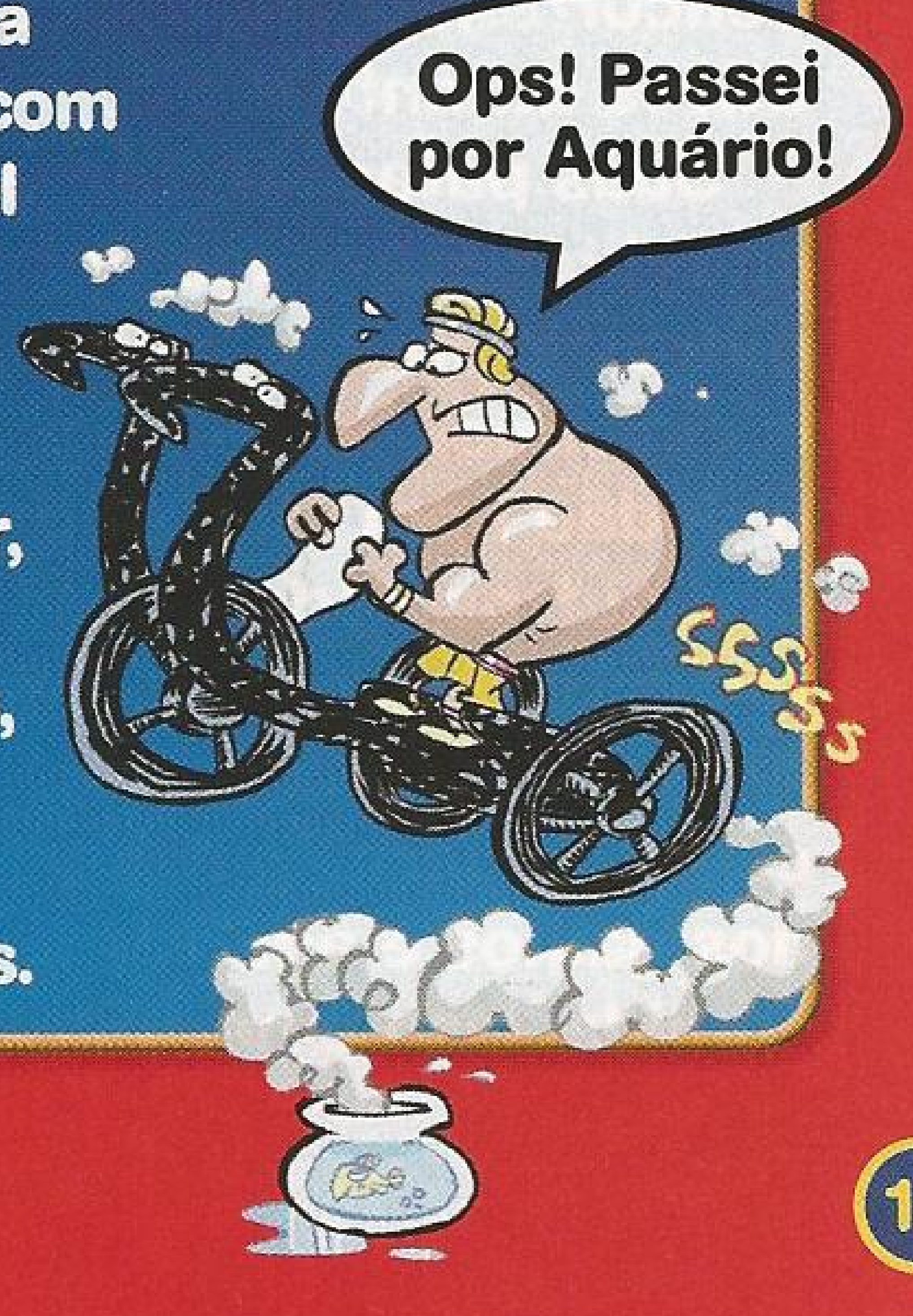


Pronto para decolar

Pégaso é um cavalo com asas que nasceu quando o herói Perseu cortou a cabeça de um terrível monstro. A deusa Atena domesticou o cavalo, que depois virou uma constelação e passou a ser propriedade de Zeus. Em **Os Cavaleiros do Zodíaco**, o herói Seiya ganha a Armadura de Pégaso como prova de que é um cavaleiro de Atena.

MISTÉRIOS NO CÉU

O **zodíaco** é uma faixa no céu onde fica a maioria das 12 constelações da astrologia. A lenda diz que o deus Apolo costumava andar pelo céu com seu Carro do Sol passando pelas constelações de Áries, Touro, Gêmeos, Câncer, Leão, Virgem, Libra, Escorpião, Sagitário, Capricórnio, Aquário e Peixes.



MUUITO

Devagar, quase parando, o *slow loris* vive

Só de olhar não dá para descobrir de que família esse bicho faz parte. Reparando nos olhos enormes e na cauda pequena, fica impossível imaginar que ele é da mesma turma que os macacos.

Mas, ao contrário dos seus parentes, sempre apressados e saltitantes, o *slow loris* anda na maior calma e passa o dia inteiro tirando sonecas ao sol. Não foi à toa que ganhou esse nome: *slow*, em inglês, quer dizer devagar.

Os olhos imensos desse animal permitem que ele enxergue à noite, quando sai em busca de alimentos como frutas, aves, insetos e lagartixas, sem se preocupar muito com a concorrência de bichos ativos durante o dia.

Suas patas da frente são diferentes das de outros primatas, pois têm o indicador pequeno e o dedão bem afastado dos outros dedos. Esse formato garante ao *slow loris* uma habilidade especial para se segurar nos galhos e agarrar a comida. Isso é perfeito para um bicho que se sente seguro em cima das árvores e que quase nunca desce ao chão.

O *slow loris* possui glândulas debaixo do braço que produzem uma substância com cheiro forte, que é tóxica para o homem e pode provocar fortes reações alérgicas em quem o toca.

A fêmea passa a boca nessa glândula e depois lambe os filhotes para que eles conheçam o cheiro, identifiquem sua família e fiquem mais seguros. Eles são carregados nas costas da mãe e mamam até os 7 meses. Quando ela precisa sair para procurar comida, ficam escondidos nos galhos das árvores.

A ficha do bicho

Tamanho ▸ até 38 centímetros.
Peso ▸ até 2 quilos.
Gestação ▸ de 185 a 197 dias
Tempo de vida ▸ 10 anos em média
Onde vive ▸ no sudeste da Ásia e na Índia.

DEVAGAR!

sempre sossegado.

CONSULTORIA: ELEONORE SETZ (professora do Departamento de Zoologia do Instituto de Biologia da Unicamp).

LENDAS E HISTÓRIAS

- Há várias lendas sobre o *slow loris* e muita gente acha que o animal tem poderes para curar doenças.
- Alguns povos asiáticos acreditam que o pêlo do bicho faz sarar machucados mais rapidamente e que esses animais podem dar sorte quando levados dentro de barcos como mascotes.
- Dizem que o *slow loris* é um animal triste porque vê fantasmas. Esse seria o motivo de estar sempre com o rosto escondido entre as mãos. Na verdade, ele dorme com o corpo enrolado e provavelmente protege os olhos da luminosidade.

FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS

FAZENDO ARTE

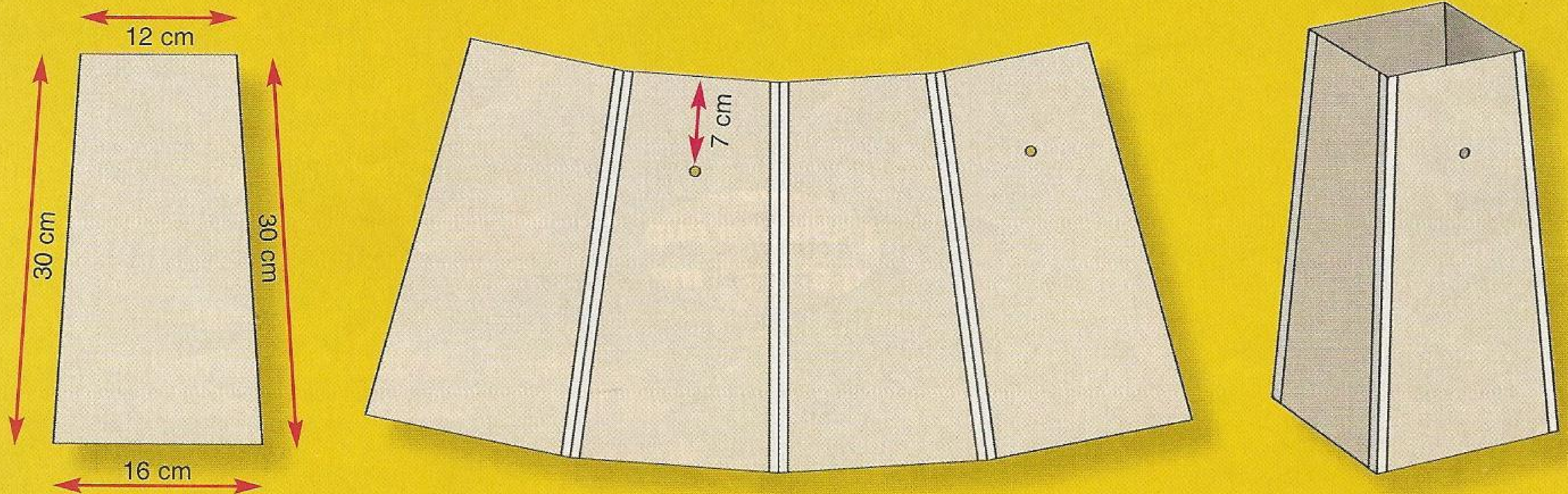
BRINQUED

Fique com os dois. Este moinho que gir

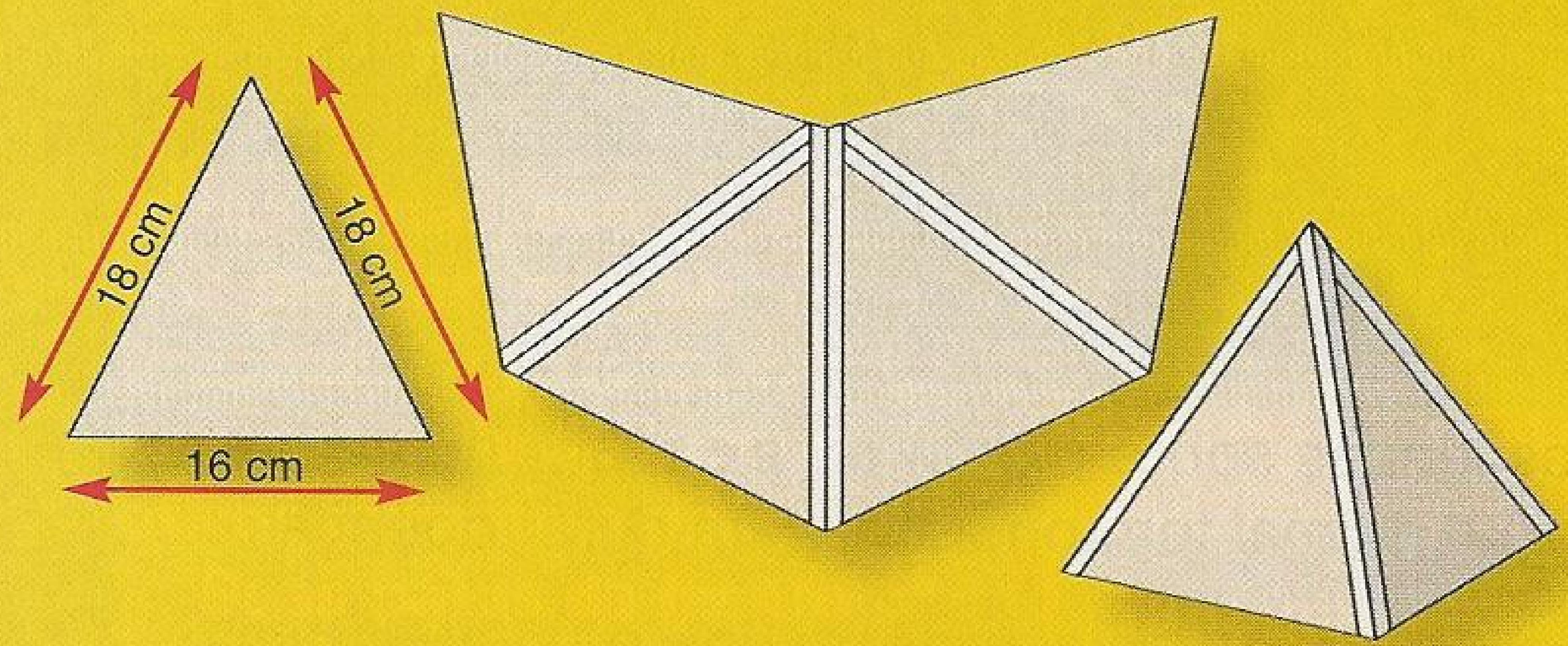
Você vai precisar de:

- **papelão**
- **fita crepe**
- **varetas**
- **canudinho** grosso
- **tinta** colorida

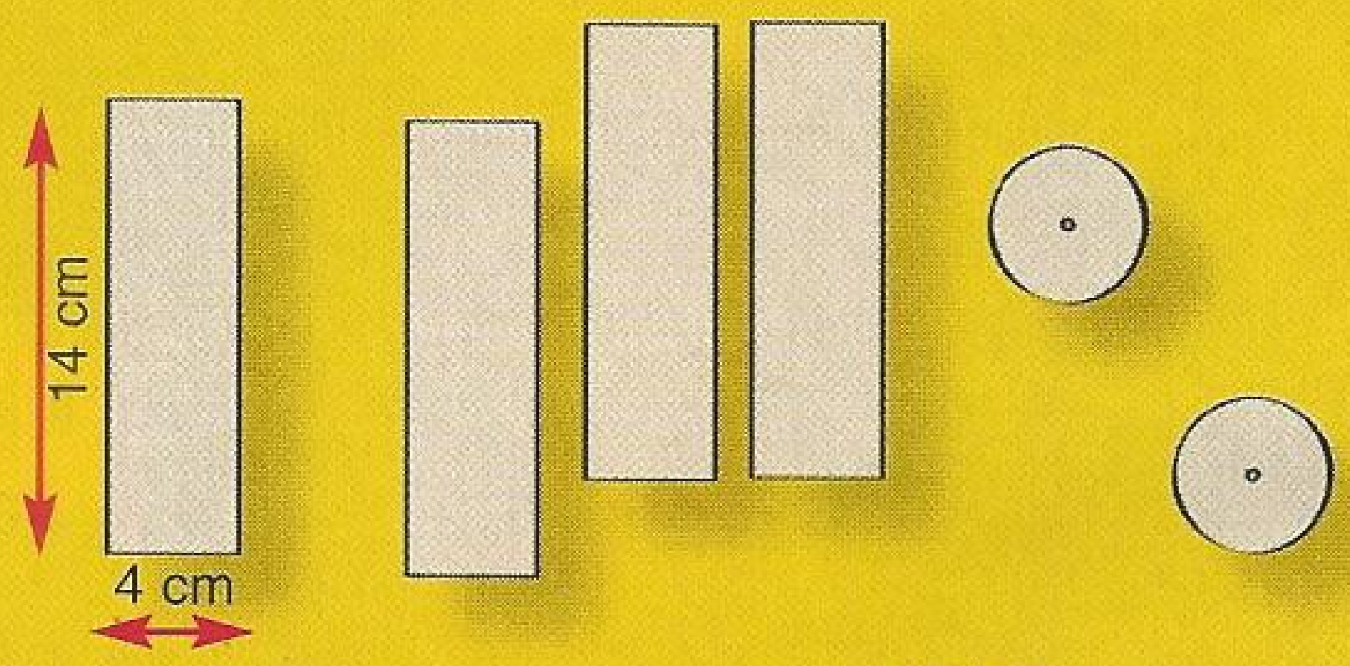
1 Recorte no papelão quatro partes iguais, seguindo as medidas. Junte-as com fita crepe, colocando uma ao lado da outra. Faça um furo nos lugares indicados. Dobre e passe fita crepe para fechar.



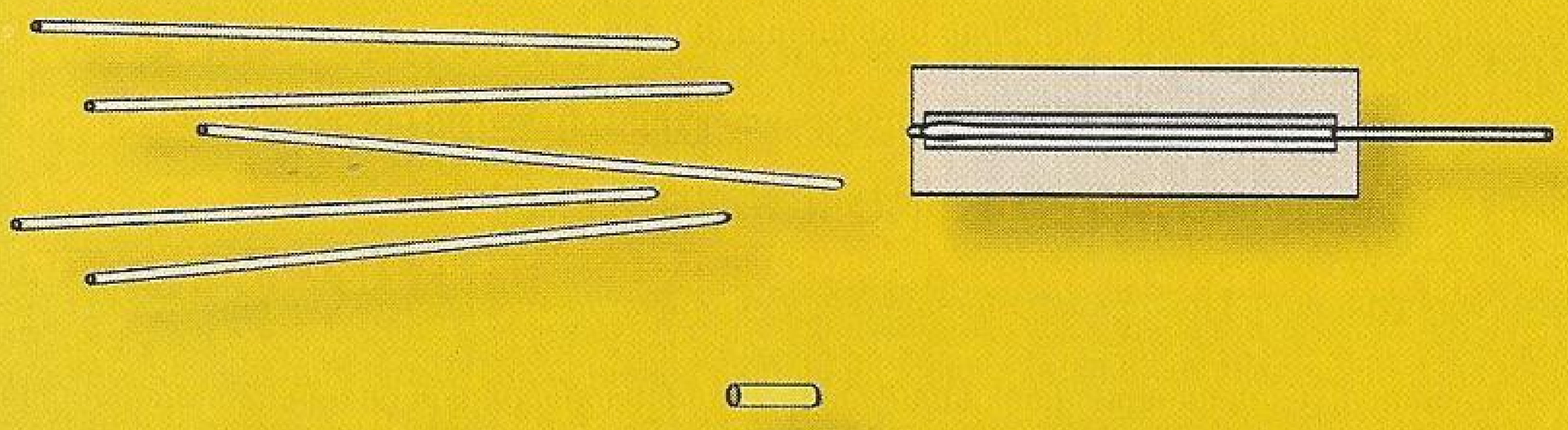
2 Corte no papelão as quatro partes do telhado, seguindo as medidas. Junte-as com fita crepe, dobre e feche com a mesma fita. Pinte e deixe secar bem.



3 Desenhe e recorte no papelão as quatro pás do moinho, seguindo as medidas. Depois faça os círculos, recorte e fure-os no centro. Pinte tudo com tinta colorida.



4 Recorte cinco pedaços de vareta, com 20 centímetros cada, e pinte-os. Prenda um pedaço bem no meio de cada pá com fita crepe.

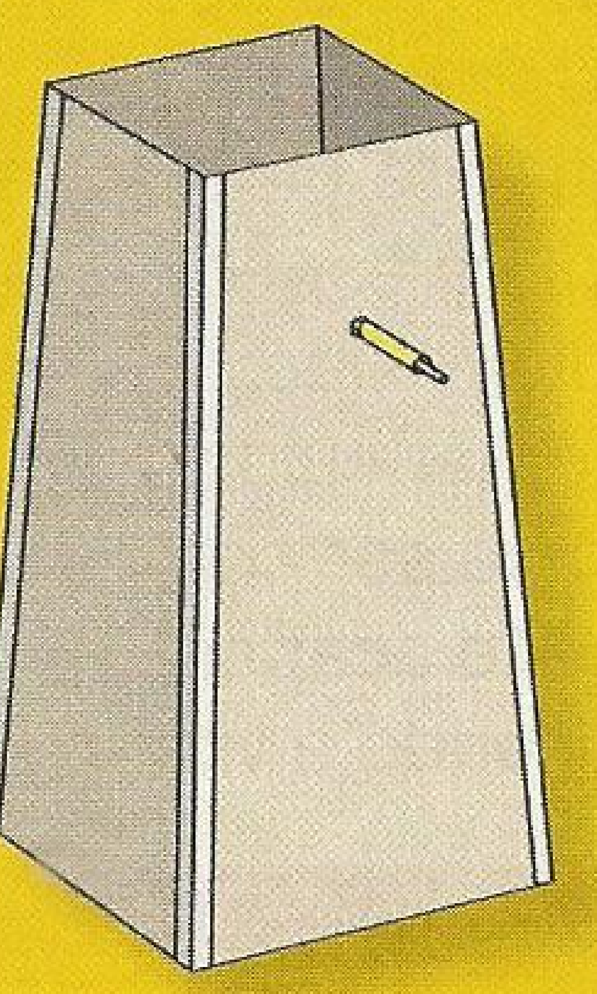


5 Cole a ponta das varetas em um dos círculos e deixe secar bem. Depois reforce com fita crepe.

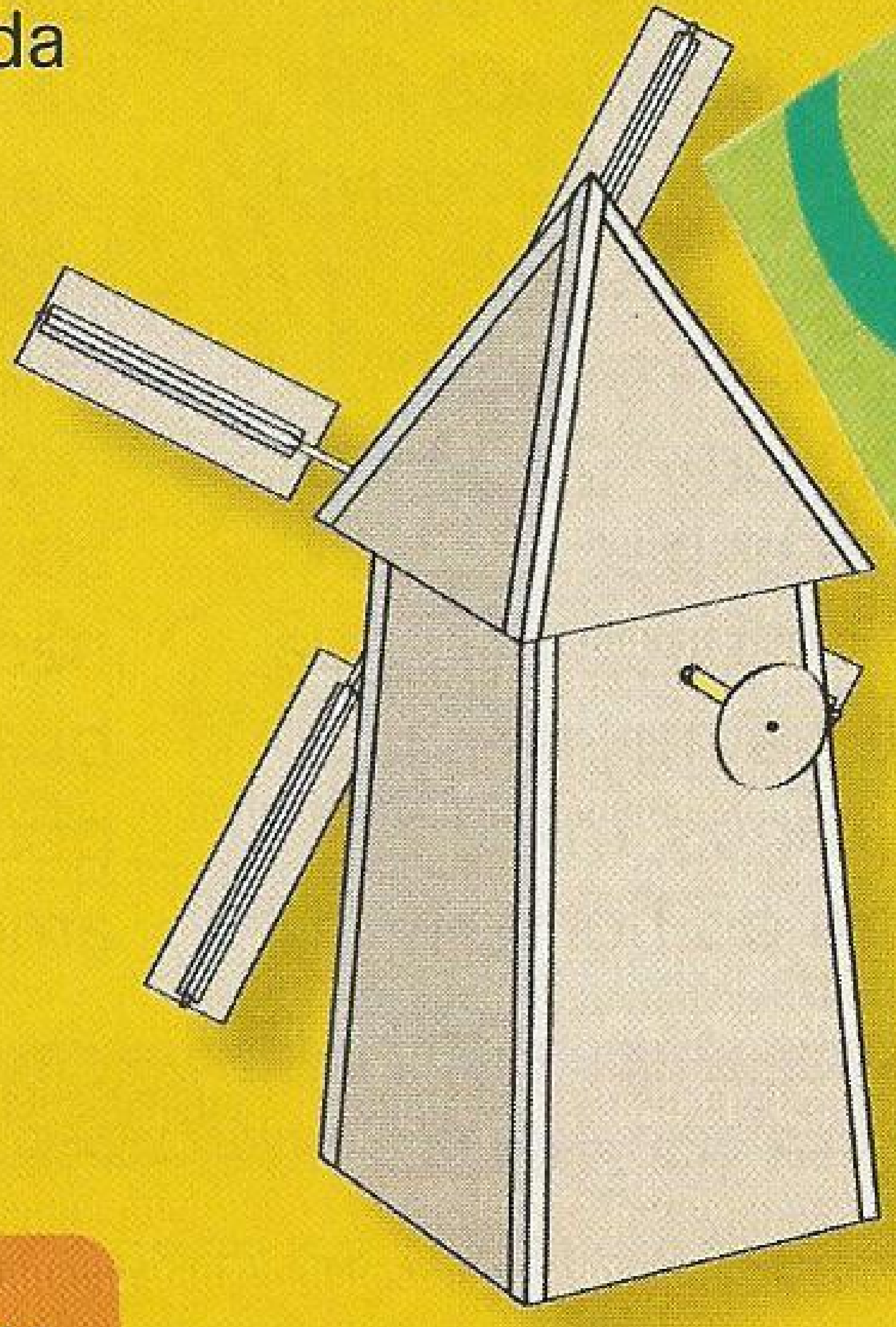
O OU ENFEITE?

de verdade é legal para decorar o quarto e para brincar.

6 Passe pelos dois furos a vareta que sobrou. Corte dois pedaços de canudinho com 2 centímetros e meio e coloque um em cada ponta da vareta.



7 Encaixe em uma das pontas da vareta o círculo com as pás e o outro na outra ponta. Cole e deixe secar bem.



8 Para movimentar as pás, gire com os dedos o círculo que ficou na parte de trás do moinho.

PRODUÇÃO: MARCUS FABIANO LOPES
ESQUEMAS: FÁBIO FIGUEIREDO
FOTO: LEO FELTRAN

VOCÊ SABIA QUE...

- **Os moinhos de vento surgiram na China como uma evolução dos cata-ventos? Os chineses descobriram que a força do vento podia acionar engrenagens e mover máquinas que irrigavam plantações e moíam grãos.**
- **A invenção chegou ao Ocidente no século 11 e tornou-se comum na Europa? Com a invenção da máquina a vapor, os moinhos deixaram de ser usados.**
- **Na Holanda, os moinhos serviam para secar terrenos alagados e hoje são uma atração turística?**

ÁGUA É TUDO

Mergulhe fundo no assunto e saiba mais sobre esse líquido precioso.

Mais da metade do nosso planeta é coberta por água. Na natureza, essa água toda se mantém em movimento, passando de um estado a outro e garantindo a vida na Terra.

Desse total, uma pequena parte é água doce, que está nos pólos, em forma de grandes blocos de gelo, em lençóis subterrâneos ou em rios e lagos, de onde é tirada quase toda a água que usamos. Para você ter uma idéia, se fosse possível colocar toda a água do planeta em uma garrafa de 1 litro, só uma gota serviria para beber.

Essa quantidade de água no planeta é a mesma há milhões de anos, mas a interferência do homem na natureza pode mudar isso. É que a poluição, a destruição de nascentes, o alto consumo e o desmatamento alteram o clima e a quantidade de chuvas.

Alguns especialistas acreditam que, se a gente não tomar cuidado, a água boa para ser consumida pode até acabar, ameaçando a vida na Terra.

Dicas para economizar

- Desligue o chuveiro ao se ensaboar.
- Feche a torneira quando escovar os dentes.
- Não acione a descarga da privada por muito tempo.
- Use baldes para lavar o quintal ou o carro.
- Fique de olho em vazamentos e torneiras pingando.
- Não jogue lixo nos rios ou nas ruas.

BANHO DE SAÚDE

A água é essencial para nosso corpo, pois dissolve as vitaminas, leva nutrientes e oxigênio para as células pelo sangue, refrigera o corpo com a ajuda do suor e muito mais. Além disso, alguns órgãos, como o cérebro, são formados por uma grande quantidade de água!

Você sabia que...

- O Brasil tem 16% do total de reservas de água doce do mundo? Estão aqui também a maior bacia hidrográfica e a maior reserva subterrânea de água do planeta.
- Se toda a água da Terra fosse dividida entre seus habitantes, cada um teria direito a oito piscinas olímpicas? Mas, se a divisão fosse só da água potável, cada um ficaria apenas com 5 litros.
- Do maior para o menor, os quatro oceanos são: Pacífico, Atlântico, Índico e Ártico?
- Chovem 16 bilhões de litros de água por segundo na Terra?

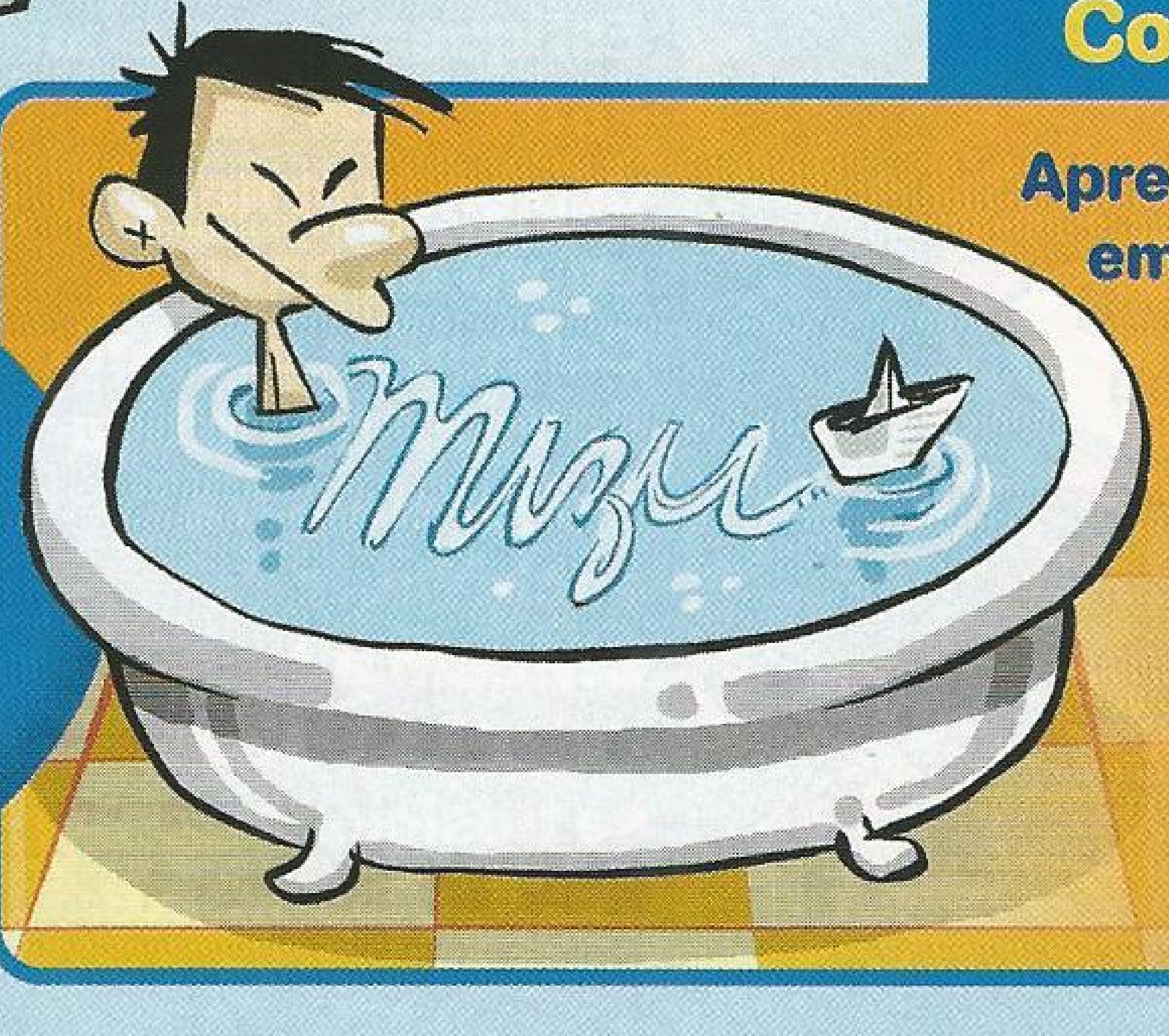
ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

CONSULTORIA: TELSON CRESPO (biólogo e professor do CEFE/MG na área de Ecologia e Gestão Ambiental).

UMA FÁBRICA NATURAL

A água se forma pela combinação de oxigênio e hidrogênio. Isso só acontece em condições especiais, pois para que esses dois gases se juntem é preciso uma descarga de energia, como um raio. Quando a Terra começou a se formar, as tempestades eram freqüentes. Assim ocorreram as reações químicas que deram origem à água que temos no planeta.

Como se diz...



Aprenda a dizer água em outros idiomas:

- wasser ▸ alemão
- mizu ▸ japonês
- khan ▸ chinês
- water ▸ inglês
- eau ▸ francês
- acqua ▸ italiano
- hidros ▸ grego
- agua ▸ espanhol

PARA BRINCAR

Chame a turma toda para se divertir com estes jogos molhados.

OLHA A ÁGUA!

Que fria!

Você vai precisar de:

- cubos de gelo

1 Formem duas filas, uma de frente para a outra. O primeiro fica jogando o gelo de uma mão para a outra. Quando não agüentar mais, passa para o colega ao lado, que vai fazer o mesmo. A equipe cujo cubo de gelo derreter primeiro é a vencedora.

Transporte rápido

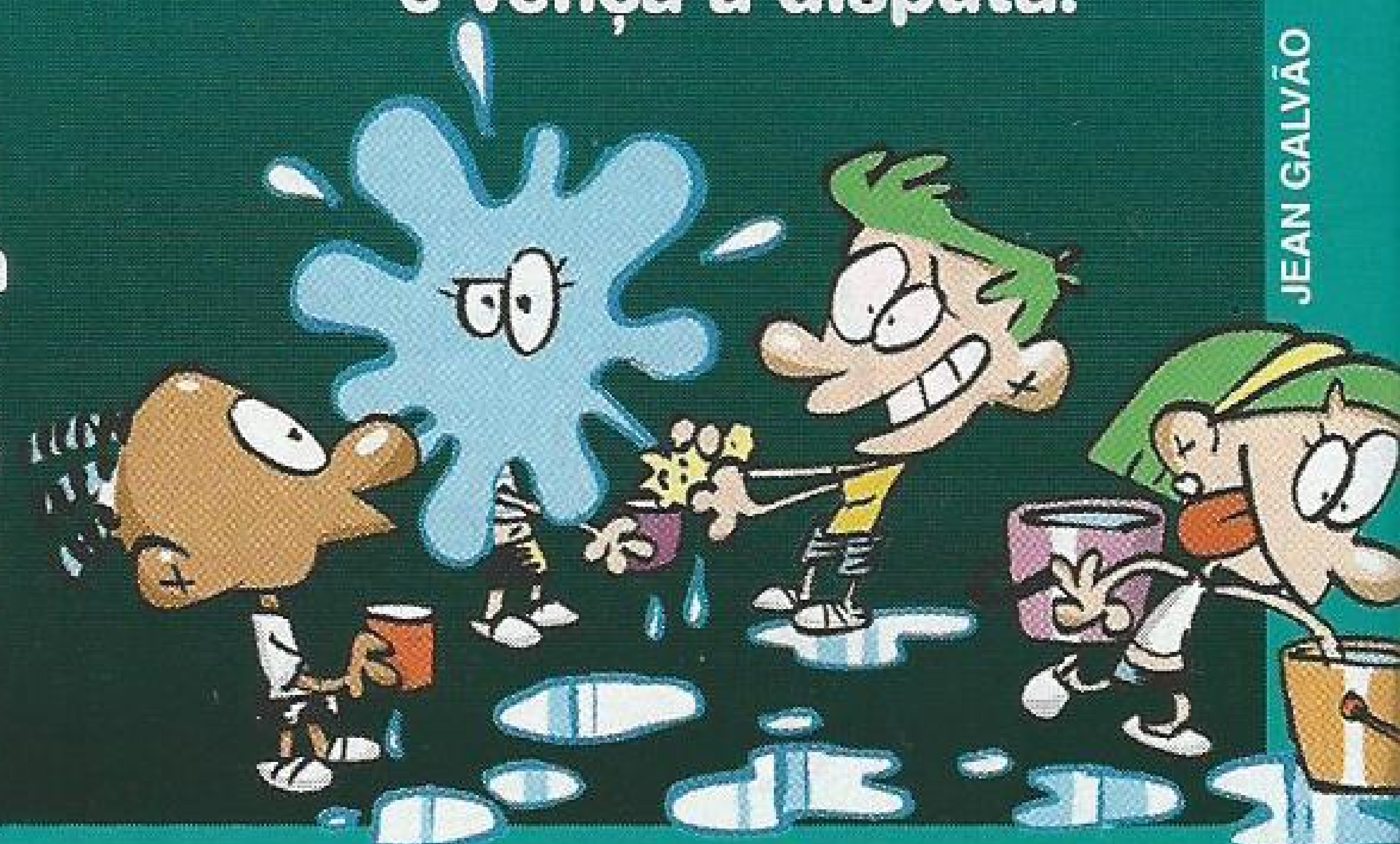
Você vai precisar de:

- 1 balde com água
- copos com água
- esponjas

1 Dividam-se em duplas. Marquem uma linha de partida e outra de chegada, deixando cerca de 20 passos de distância entre elas.

2 Coloquem o balde cheio de água na linha de largada. Um integrante de cada dupla fica na linha de chegada segurando o copo vazio e o outro na linha de partida com a esponja.

3 Contem até três e dêem a largada. Quem está na linha de partida molha a esponja no balde, corre até seu companheiro, torce a esponja no copo e troca de lugar com o parceiro, que vai fazer o mesmo percurso. A corrida continua até que uma das duplas encha o copo e vença a disputa.



JEAN GALVÃO

Vôlei de bexiga

Você vai precisar de:

- barbante
- bexiga
- água

1 Estiquem o barbante entre duas hastes deixando-o na altura da cabeça. Coloquem um pouco de água na bexiga e soprem para enchê-la.

2 Dividam a turma em dois times. Cada um se posiciona de um lado do barbante.

3 Sorteiem o time que começa jogando. Cada equipe vai tentar passar a bexiga para o adversário, tocando nela no máximo três vezes, sem estourá-la.

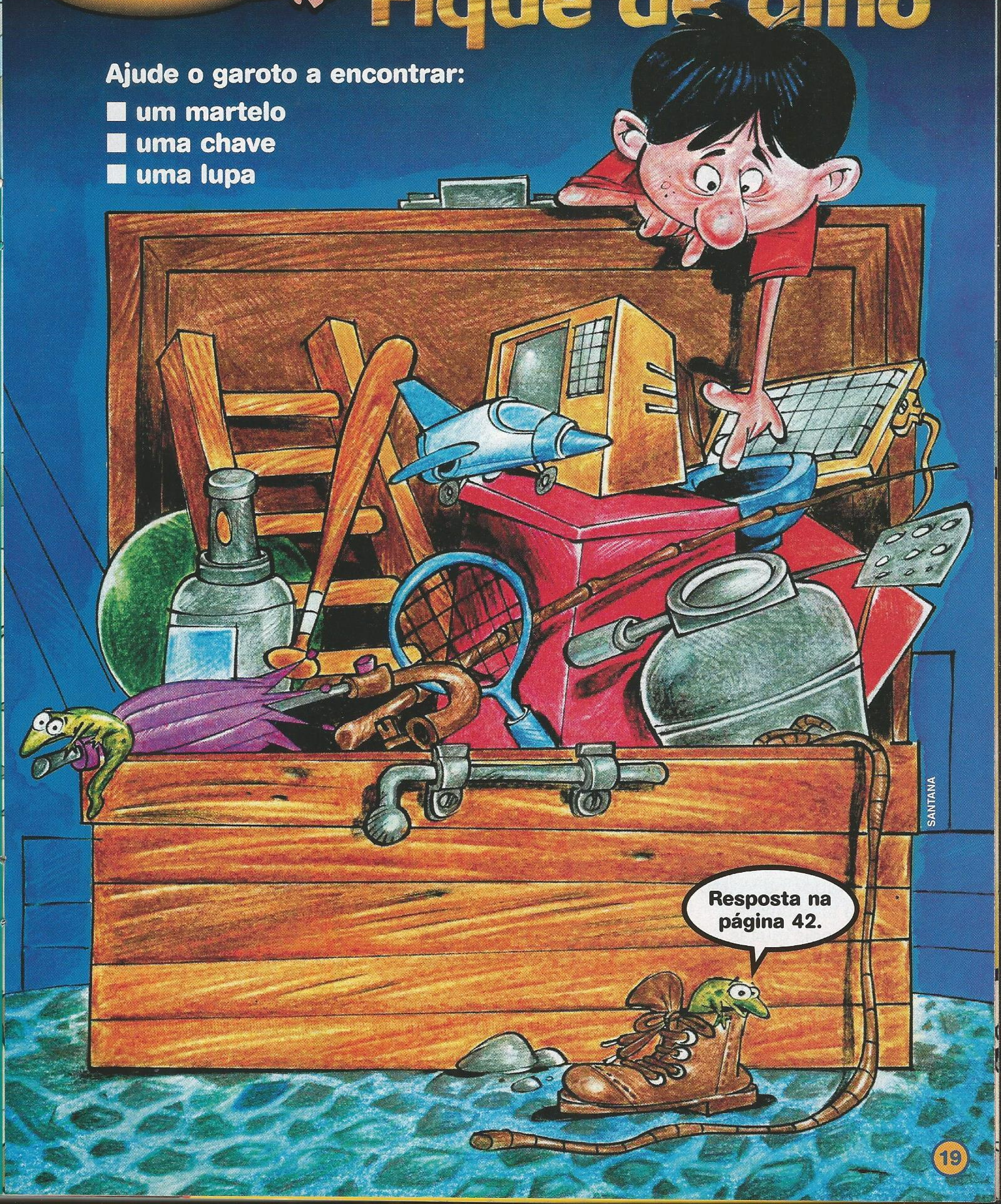
4 Quando a bexiga estourar de um dos lados, o time adversário vence.

PASSATEMPO

Fique de olho

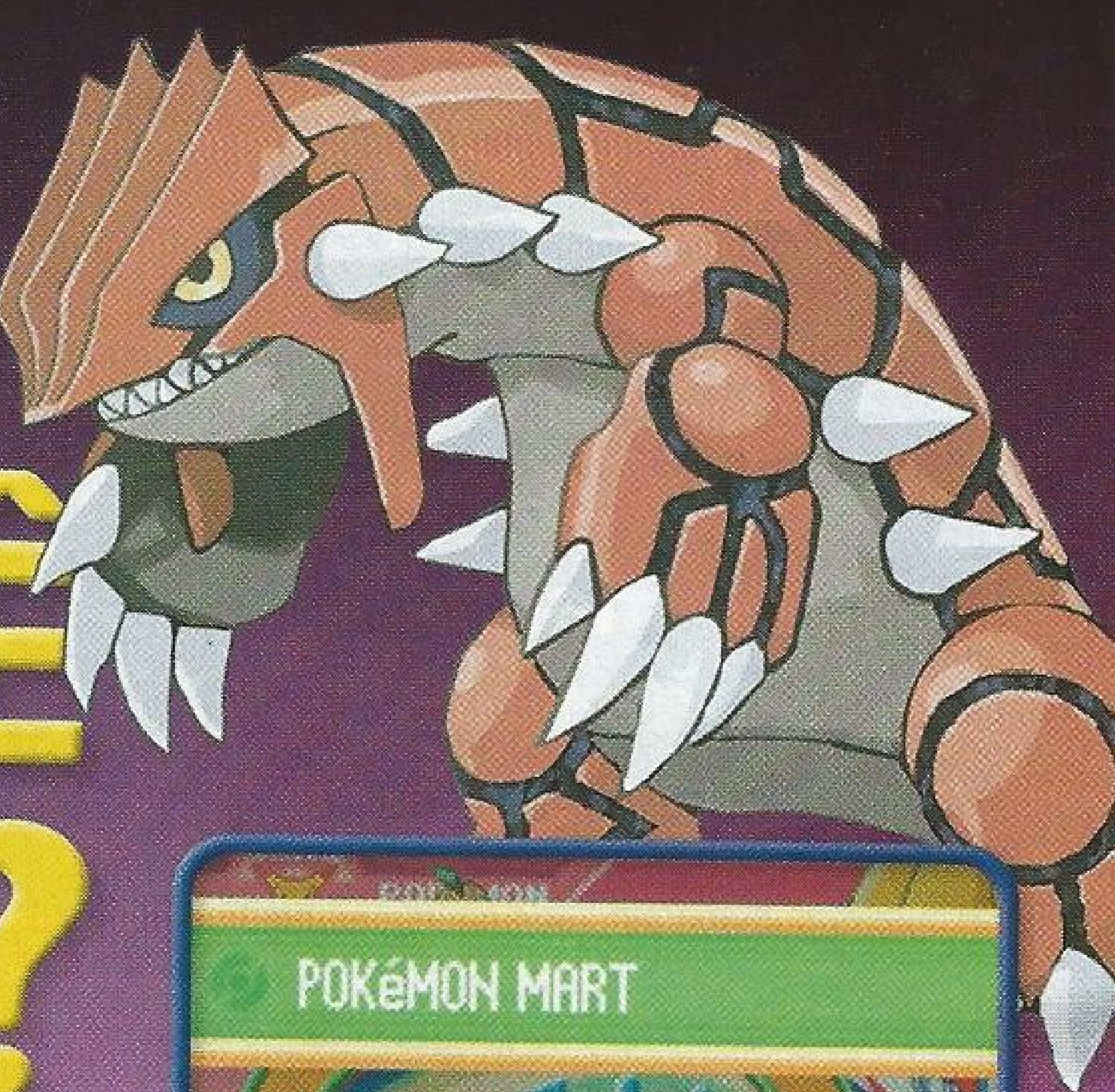
Ajude o garoto a encontrar:

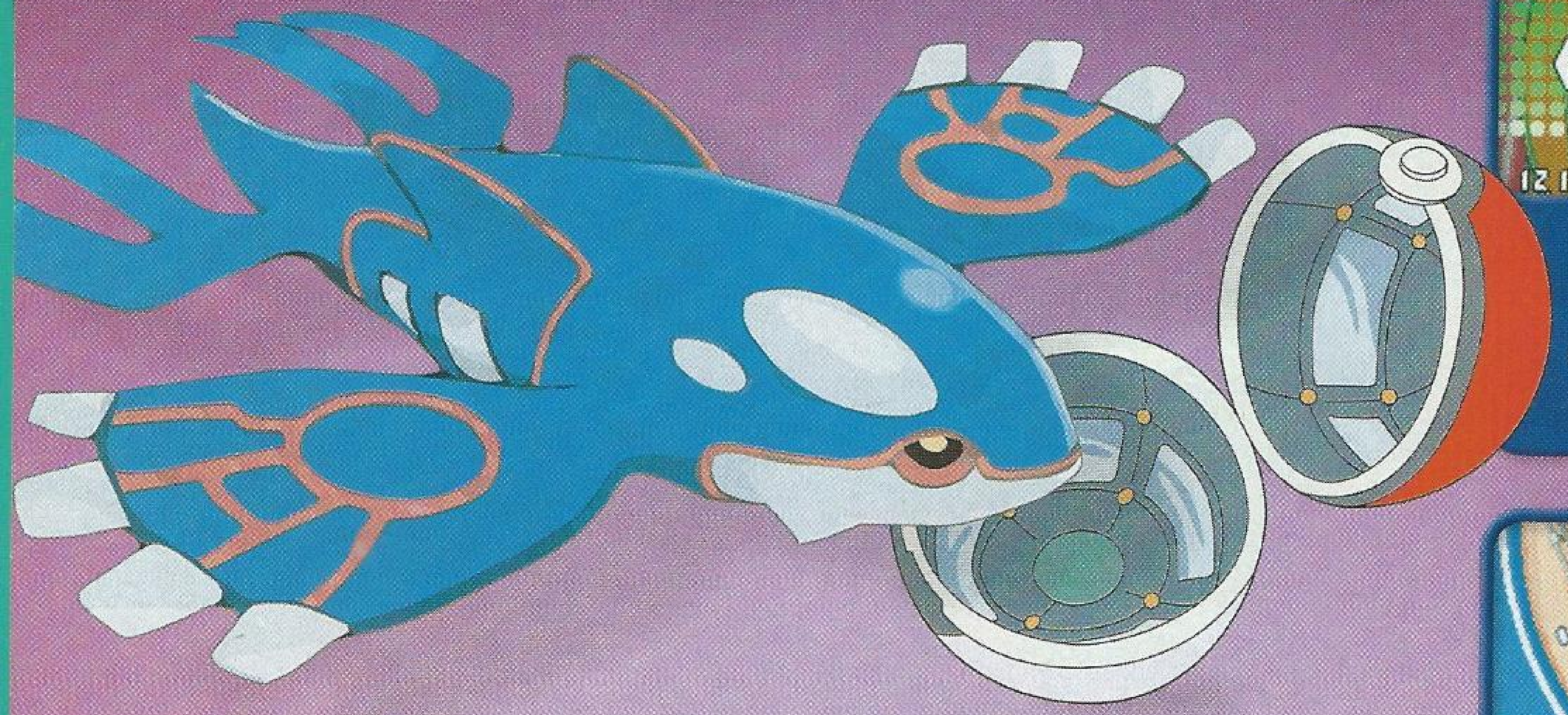
- um martelo
- uma chave
- uma lupa



Brinque com a turma de Pokémon no Game Boy Advance.

QUAL VOCÊ ESCOLHE?





O novo **Pokémon Pinball: Ruby & Sapphire** traz a turma de monstrinhos do desenho animado em duas máquinas de fliperama que cabem no seu bolso.

As mesas são decoradas com vários personagens e você escolhe em qual delas quer jogar. O mais legal é que os Pokémon podem ser arquivados na Pokédex. Mas essa tarefa exige paciência, pois muitas das criaturas só aparecem em determinadas áreas do jogo.

A brincadeira funciona assim: acertando a bola em algumas áreas da mesa, você ativa o "Travel Mode" e viaja para um lugar secreto, onde pode capturar uns espécimes para a sua Pokédex.

Além das duas arenas principais, há minimesas bem legais com outros objetivos, como lutar contra Pokémon lendários.

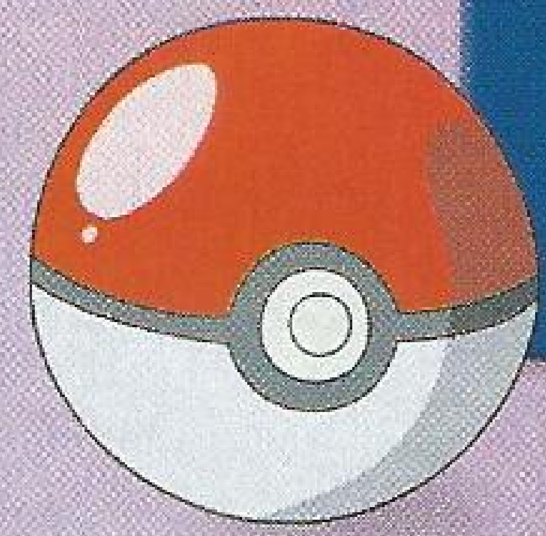
O game traz 200 Pokémon no total e tem opção para conectar dois Game Boy Advance e trocar bichinhos com seus amigos. Assim é possível compartilhar os monstros mais raros. Você pode também salvar sua pontuação e colocar no jogo de seu amigo para que ele supere seu recorde.

O Pokémon Mart permite que você compre facilidades para o jogo.

Quando a Pokébola da mesa fica acesa, algumas dicas são habilitadas.

Acerte a caverna para liberar o Spinda e depois acerte-o também.

DIVULGAÇÃO



Planeta Criança das Lojas Americanas.
O espaço mais divertido do planeta com muitos brinquedos e novidades para você.

Avise já os seus pais!

LOJAS AMERICANAS

Grandes marcas, preços baixos, todos os dias.

Pode haver falta de determinado item pelo fato de o anúncio ter sido feito com muita antecedência.

PASSATEMPO

Enquanto escolhe seu sanduíche nesta divertida lanchonete, procure as figuras em destaque.

Cadê?

Resposta na página 42.

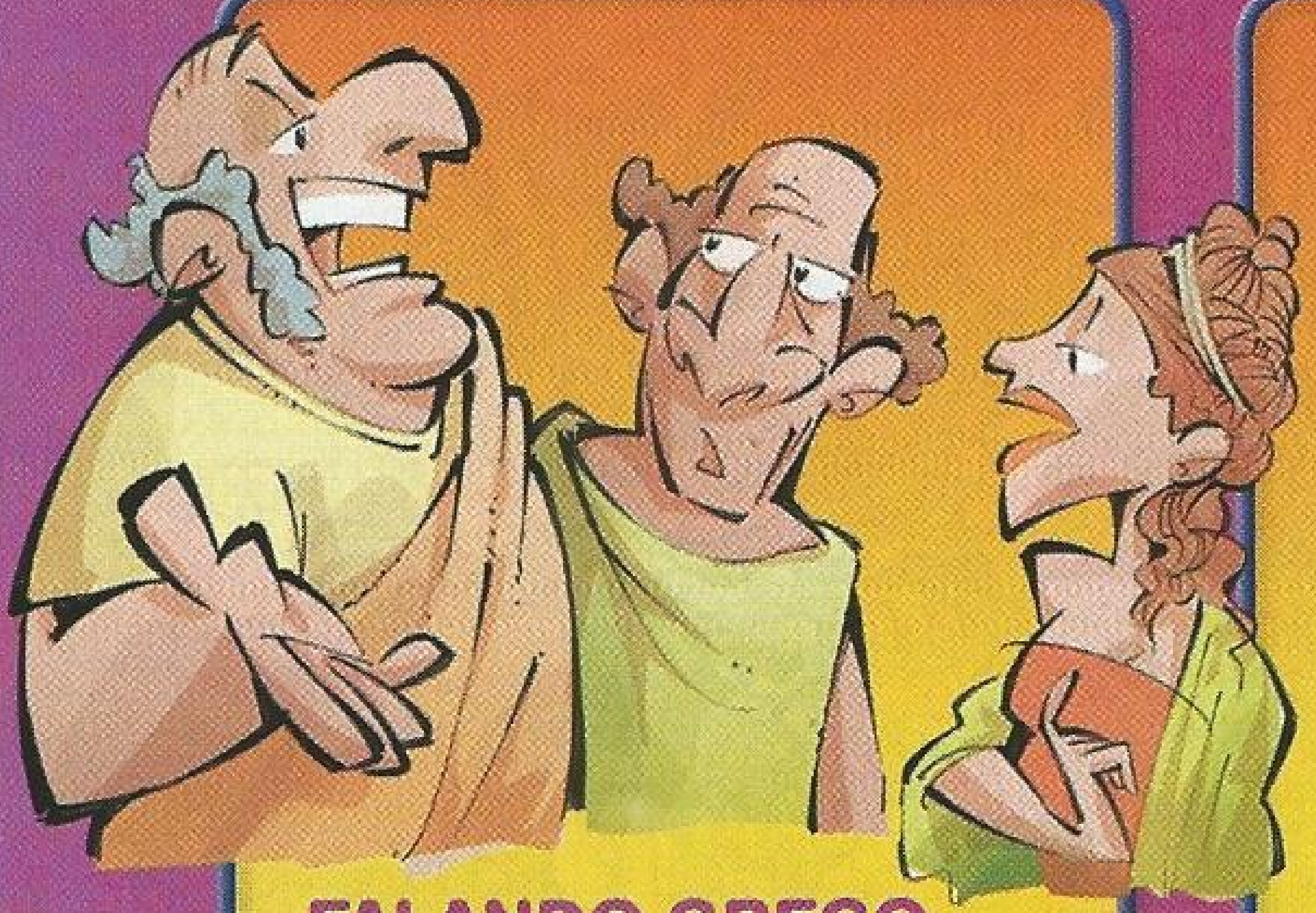
LLVO
GUER
SANDER

DE OLHO N

Veja como era a vida em uma antiga cidade do Império Bizantino.

Para fugir das invasões de povos bárbaros, que aconteciam em Roma no ano 330, o imperador Constantino mudou a sede do império para a cidade de Bizâncio. Nesse período, ela ficou conhecida como Constantinopla em homenagem ao imperador. Viaje no tempo e saiba como viviam as pessoas naquela época.

CONSULTORIA:
JOSÉ ODAIR DA SILVA
(historiador)



MAURO DE SOUZA

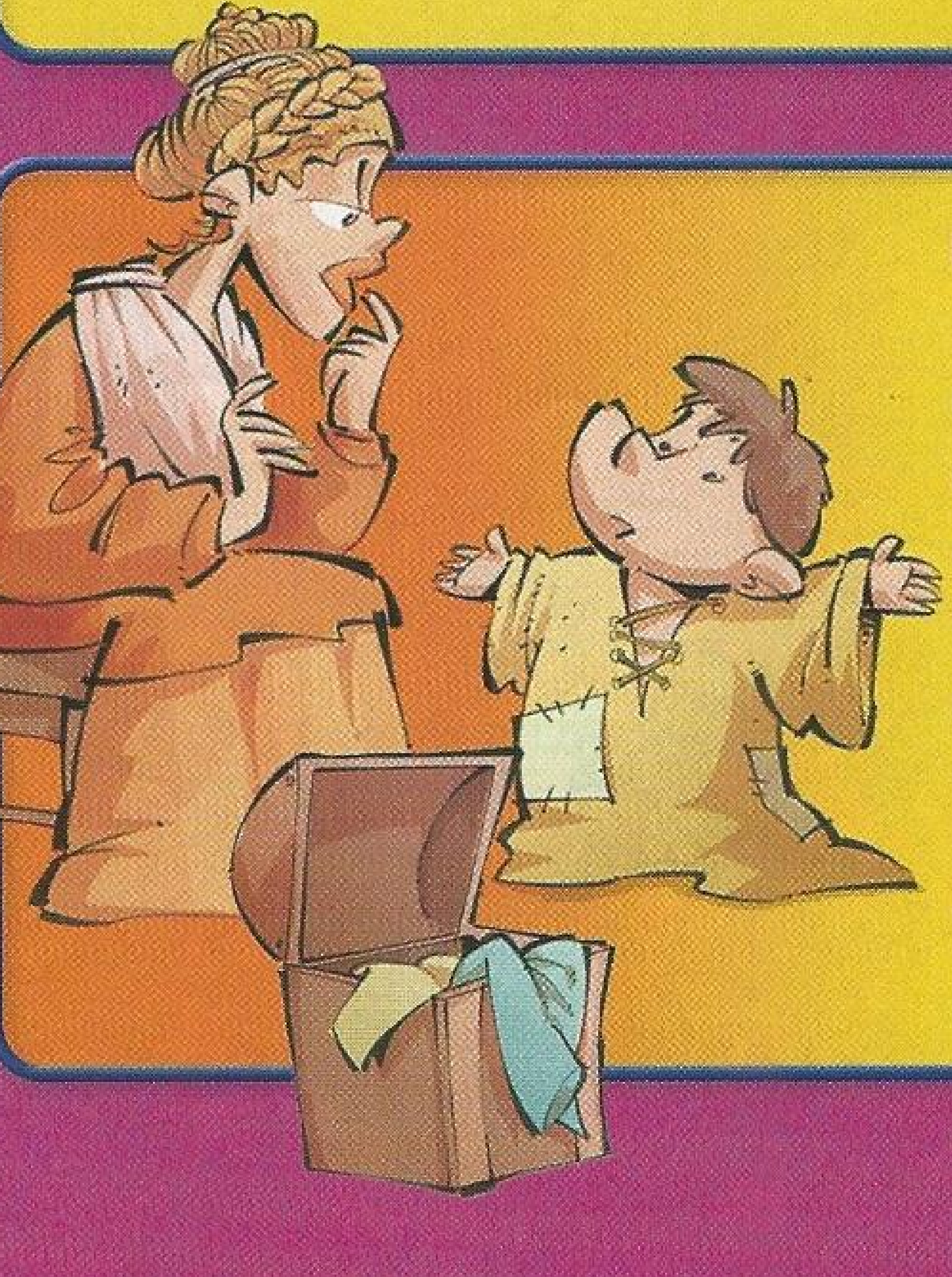
FALANDO GREGO

Em Constantinopla, a população era formada principalmente por pessoas de origem grega e romana, mas também existiam outros povos como armênios, eslavos, persas, hititas e semitas. Para que todo mundo se entendesse, eles falavam grego.

Nas grandes cidades, viviam e trabalhavam artesãos, comerciantes, banqueiros, artistas e escritores. Nos povoados havia poucas ruas e todos dividiam o mesmo poço, moinho e forno para assar pão.

PRATO DE PÃO

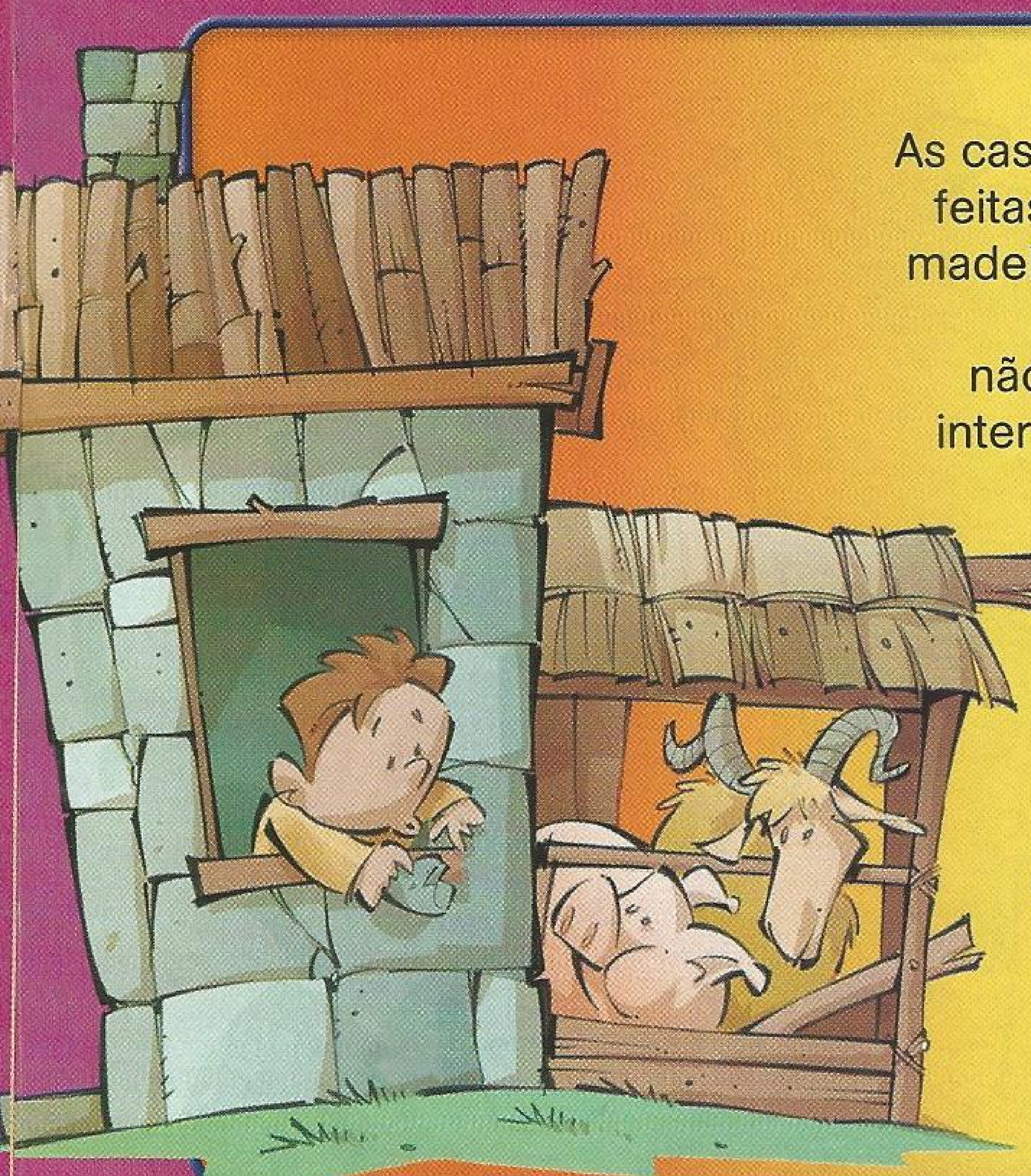
Muita gente cultivava hortas com verduras, vagens, cebola e alho. Todo mundo costumava comer pão, queijo, mingau de aveia e ovos. Era comum usar temperos como pimenta, cominho, azeite e vinagre e os mais ricos sempre tinham em casa carne, açúcar, frutas secas e vinho. Eles costumavam colocar a comida sobre grandes fatias de pão, que eram usadas como se fossem pratos.



NADA DE SHOPPING

Os tecidos custavam caro. As mulheres costuravam as roupas da família em casa e a mesma peça passava de pai para filho. Em geral, os mais pobres só podiam ter as roupas velhas que os ricos não queriam mais.

O PASSADO



CALOR ANIMAL

As casas eram simples, feitas de pedra ou de madeira. Com chão de terra batida, elas não tinham paredes internas e guardavam poucos móveis. Quem criava animais como porcos e cabras muitas vezes os guardava em um galpão grudado na casa, pois o calor dos bichos ajudava a manter o lugar aquecido.

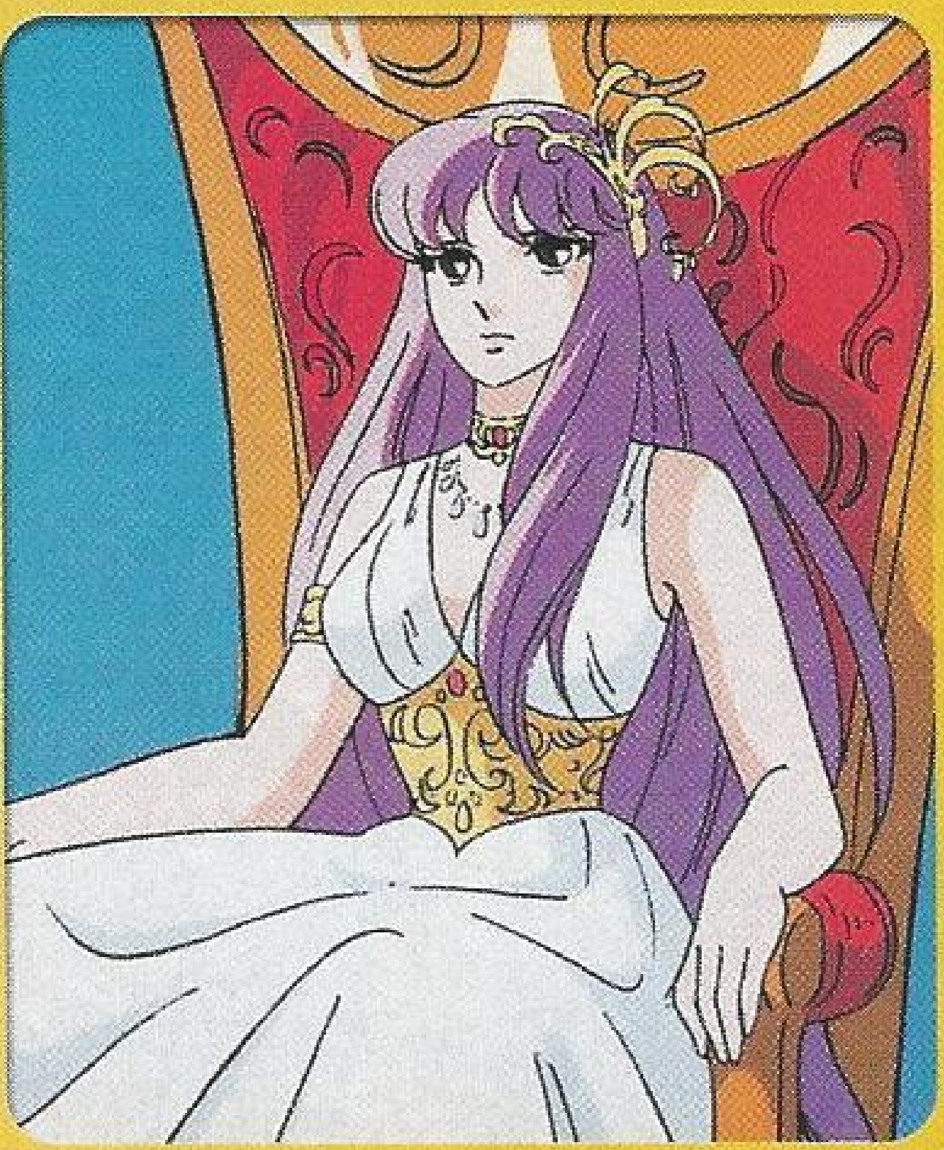
TRABALHO E DIVERSÃO

Muitas crianças começavam a trabalhar cedo e aprendiam a profissão de seus pais. Só as ricas aprendiam a ler e escrever e tinham aulas de matemática, música e astronomia. Era comum meninos e meninas se casarem bem cedo, aos 14 anos de idade! Na hora da diversão, todos gostavam de participar de festas religiosas, casamentos e apresentações de poetas, músicos, acrobatas e dançarinos que vinham das cidades grandes. Não faltavam também espetáculos de grupos de teatro com artistas e shows de ursos e macacos dançarinos.

www. recreionline. com.br

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO

Em Famoso, eu?, clique nos heróis que protegem a deusa Atena.



HORA DO RECREIO

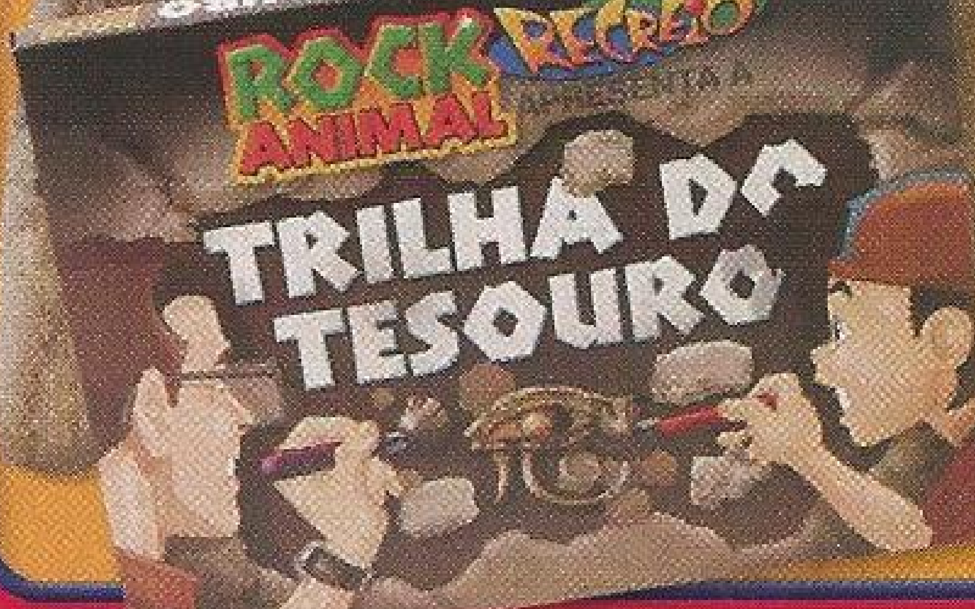
Veja uma bela poesia sobre a primavera.

MERGULHE NO SITE

Brinque e descubra dicas para cuidar da água do planeta.

ROCK ANIMAL

Saiba como se divertir com a coleção A Trilha do Tesouro.



Você e o Pedro vão encarar
ROCK ANIMAL
FASE 2

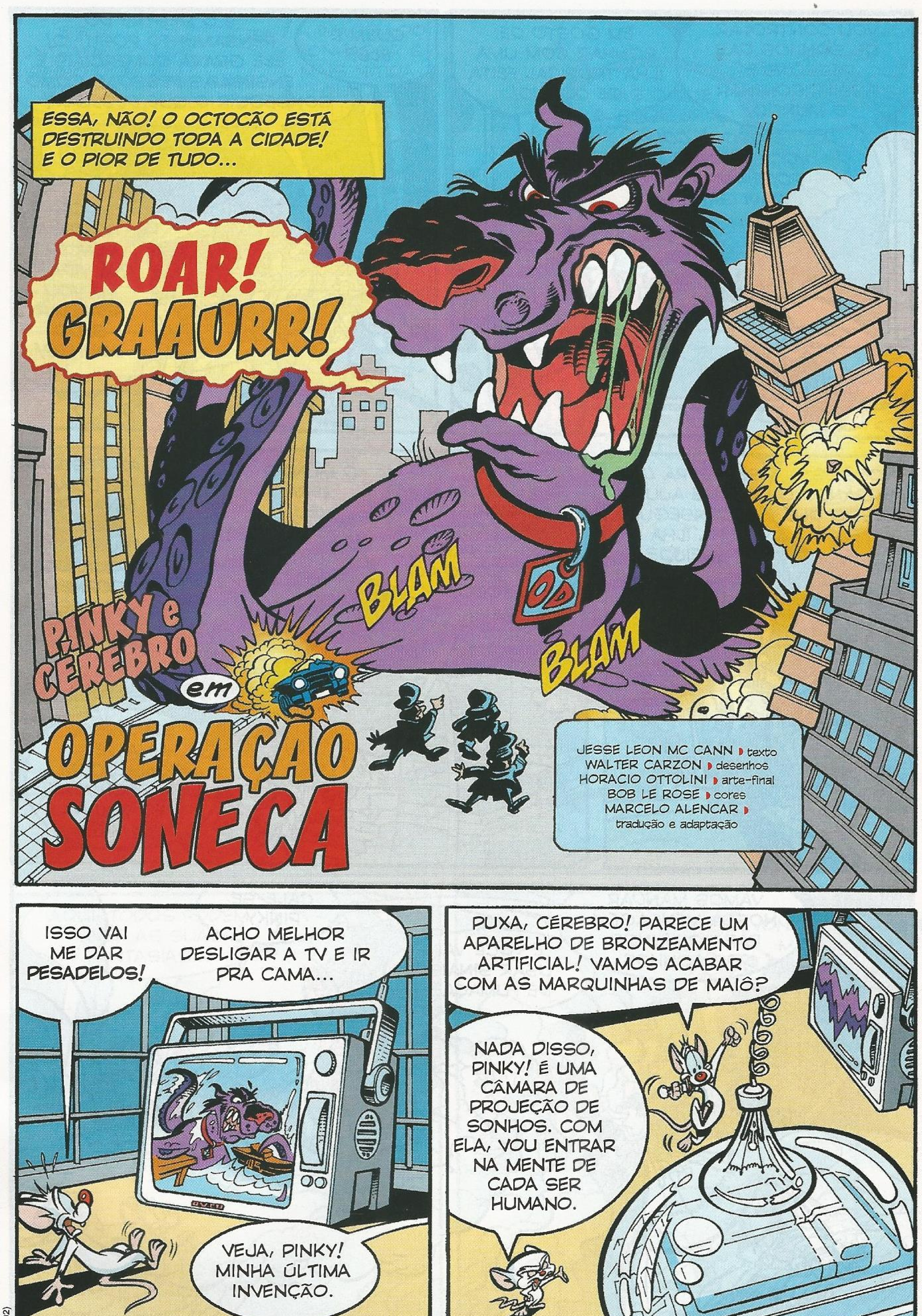
MUITOS DESAFIOS NESSA TRILHA
Não perca o Pedro na próxima Recreio!
TRILHA DO TESOURO
COLECIONE!
Patrocínio:
SUCRILHOS
Kellogg's
RECREIO
Toda quinta, nas bancas.
WG PROPAGANDA

ENIGMA

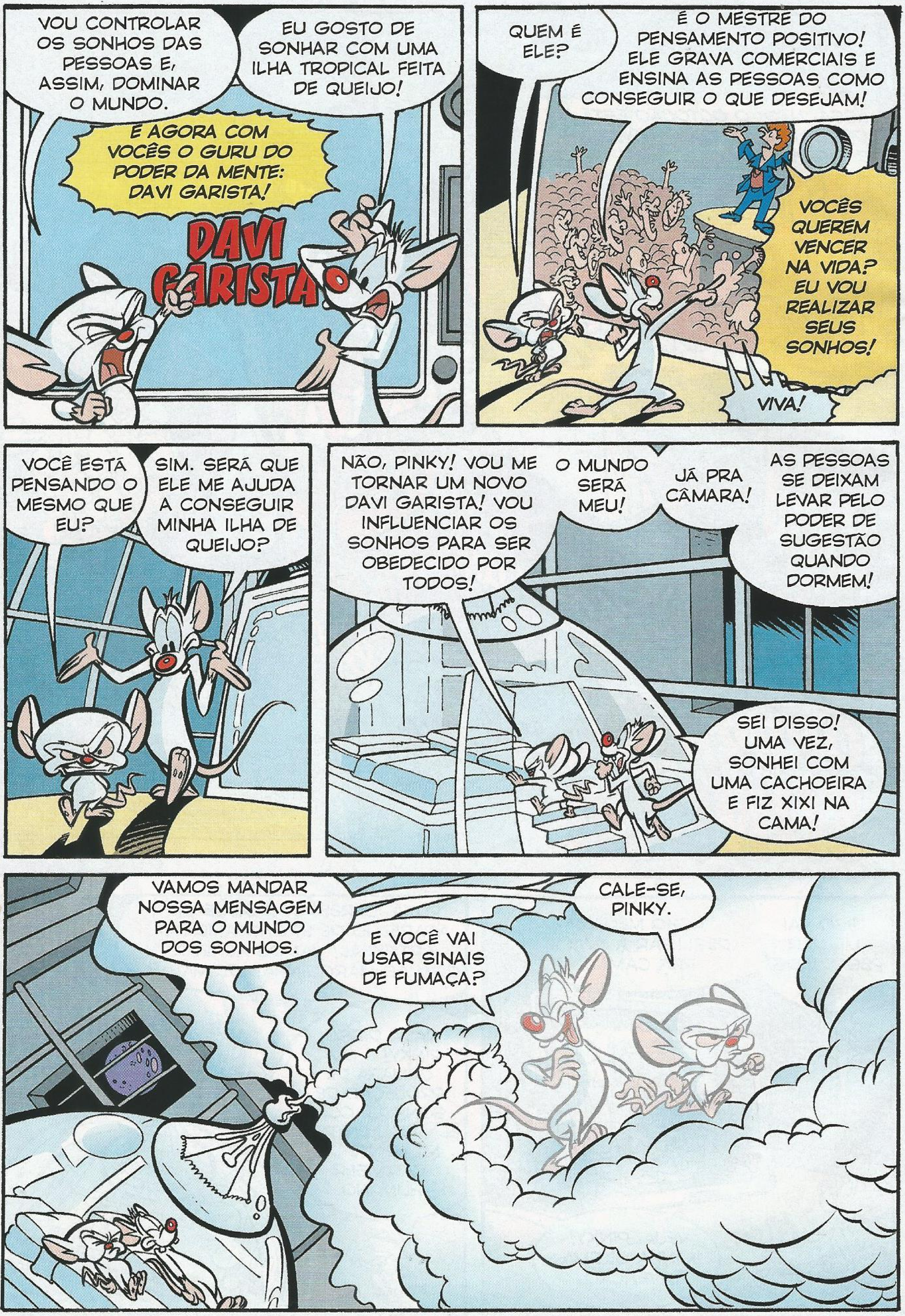
Descubra o nome dos homens pré-históricos.

- A cor verde aparece em Guma.
- Bunga e Tongo estão em cima dos tigres.
- Bunga e Baduk têm a cor vermelha.
- Bronko não está descalço.
- Tongo e Grogh têm bigode.

Resposta na página 42.

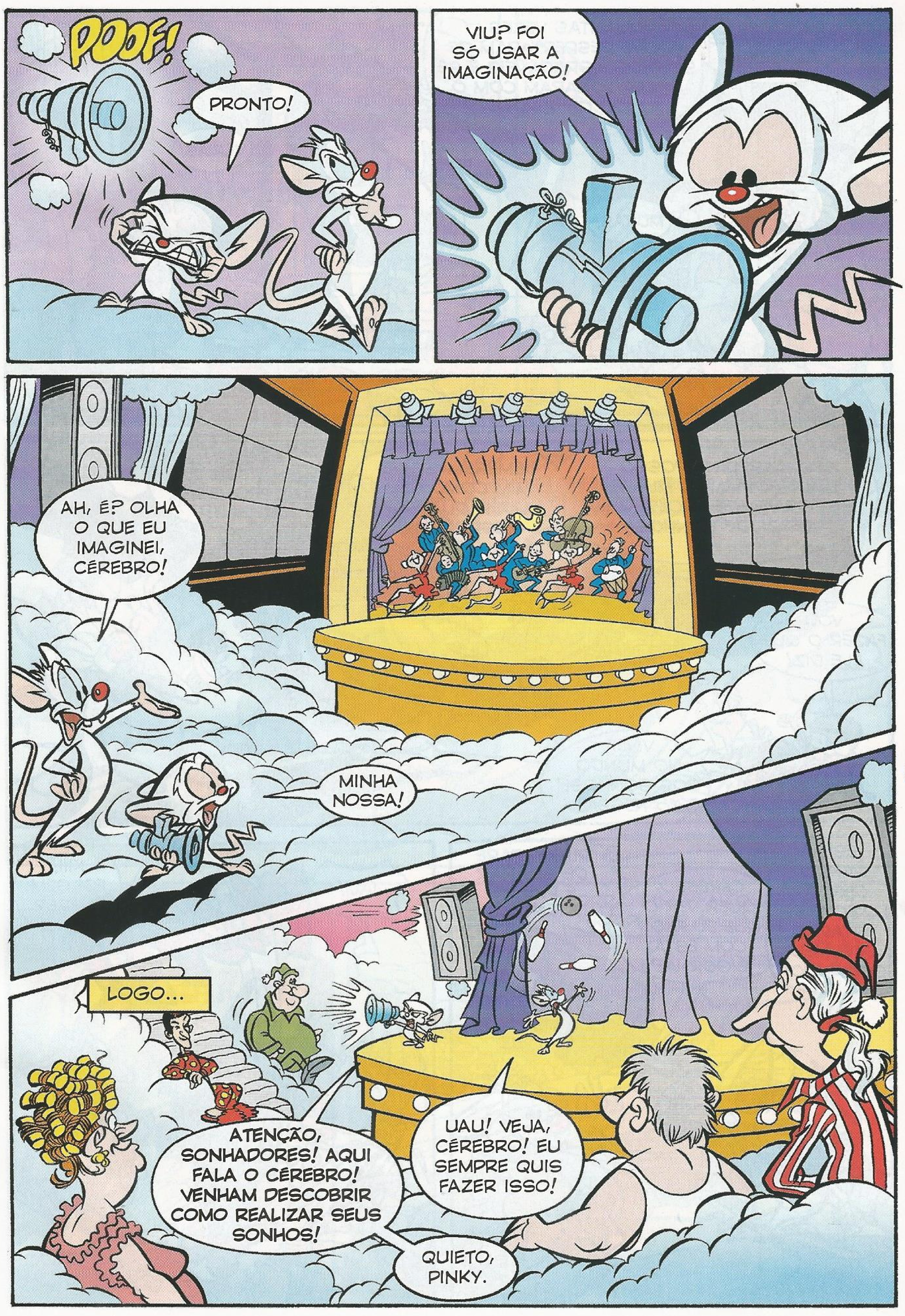


© PINK AND THE BRAIN AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF © 2003 CARTOON NETWORK. WB SHIELD: ™ & © WARNER BROS. (S02)

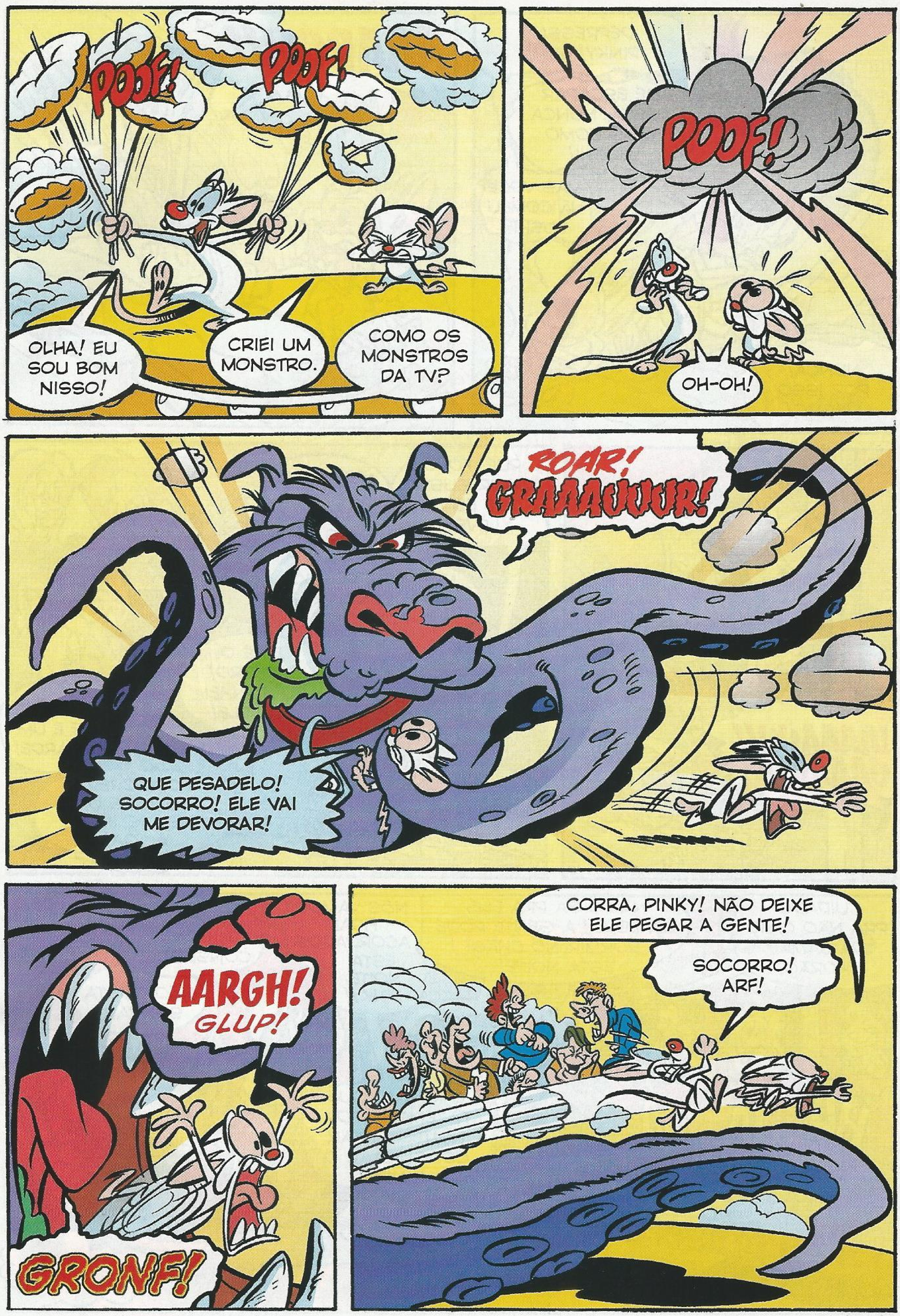

VOU CONTROLAR OS SONHOS DAS PESSOAS E, ASSIM, DOMINAR O MUNDO.
EU GOSTO DE SONHAR COM UMA ILHA TROPICAL FEITA DE QUEIJO!
E AGORA COM VOCÊS O GURU DO PODER DA MENTE: DAVI GARISTA!
DAVI GARISTA
QUEM É ELE?
É O MESTRE DO PENSAMENTO POSITIVO! ELE GRAVA COMERCIAIS E ENSINA AS PESSOAS COMO CONSEGUIR O QUE DESEJAM!
VOCÊS QUEREM VENCER NA VIDA? EU VOU REALIZAR SEUS SONHOS!
VIVA!
VOCÊ ESTÁ PENSANDO O MESMO QUE EU?
SIM. SERÁ QUE ELE ME AJUDA A CONSEGUIR MINHA ILHA DE QUEIJO?
NÃO, PINKY! VOU ME TORNAR UM NOVO DAVI GARISTA! VOU INFLUENCIAR OS SONHOS PARA SER OBEDECIDO POR TODOS!
O MUNDO SERÁ MEU!
JÁ PRA CÂMARA!
AS PESSOAS SE DEIXAM LEVAR PELO PODER DE SUGESTÃO QUANDO DORMEM!
SEI DISSO! UMA VEZ, SONHEI COM UMA CACHOEIRA E FIZ XIXI NA CAMA!
VAMOS MANDAR NOSSA MENSAGEM PARA O MUNDO DOS SONHOS.
E VOCÊ VAI USAR SINAIS DE FUMAÇA?
CALE-SE, PINKY.

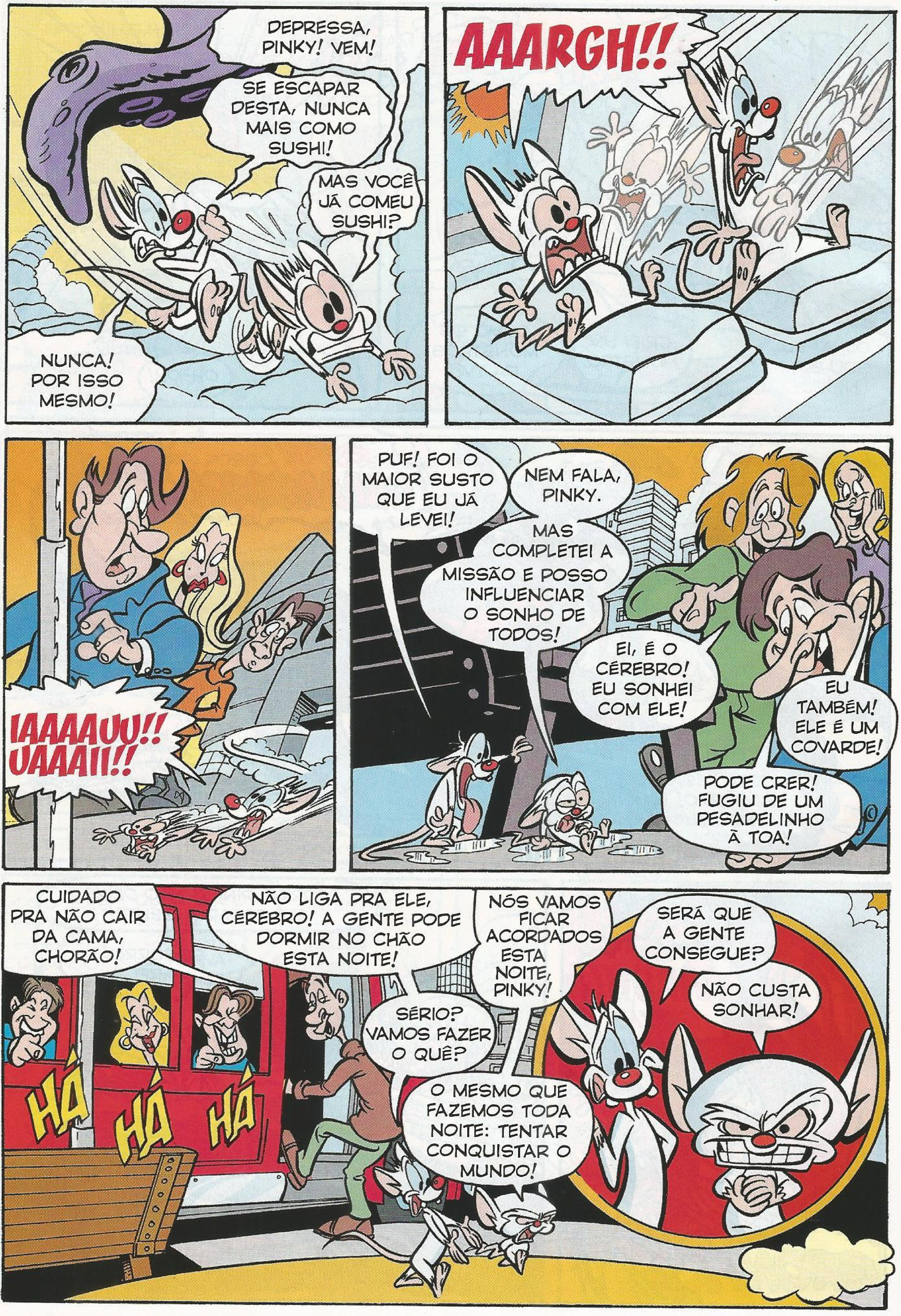
EIS A ENTRADA DO REINO DOS SONHOS!
COMO SE SABE QUEM ESTÁ SONHANDO?
A IMAGEM DO SONHADOR É MAIS NÍTIDA QUE AS OUTRAS.
MAS O QUE É ISSO? NÃO ACREDITO!
SONHOLÂNDIA
VENHA SE DIVERTIR
ESTE LUGAR É UM PARQUE DE DIVERSÕES!
AQUI, TODOS PODEM VIVER AS SUAS FANTASIAS...
...E AS VONTADES MAIS MALUCAS!
DO AMOR

NESTE LUGAR, QUALQUER UM PODE CONVIVER COM OS MAIORES ÍDOLOS.
ACHO QUE ENTENDI.
AQUI, POSSO LER CADA SONHO COMO UM LIVRO ABERTO.
NÃO HÁ SEGREDOS PRA MIM.
BOM... TALVEZ EXISTAM UNS SEGREDINHOS...
PRESIDENTE
HUM... CERTO. ALGUNS SONHOS DEVEM FICAR BEM ESCONDIDOS.
PARE DE XERETAR, PINKY! TEMOS MUITO O QUE FAZER! PRECISO CHAMAR A ATENÇÃO DAS PESSOAS!
COM BASTANTE CONCENTRAÇÃO, PODEMOS CONCRETIZAR NOSSOS DESEJOS.
EU, POR EXEMPLO, QUERO UM ALTO-FALANTE.
OOPS!
POOF!
AÍ VEM ELE!
SÓ FALTA MAIS UM POUCO...
POOF!


POOF!
PRONTO!
VIU? FOI SÓ USAR A IMAGINAÇÃO!
AH, É? OLHA O QUE EU IMAGINEI, CÉREBRO!
MINHA NOSSA!
LOGO...
ATENÇÃO, SONHADORES! AQUI FALA O CÉREBRO! VENHAM DESCOBRIR COMO REALIZAR SEUS SONHOS!
UAU! VEJA, CÉREBRO! EU SEMPRE QUIS FAZER ISSO!
QUIETO, PINKY.

APROXIMEM-SE, AMIGOS!
QUANTAS VEZES VOCÊS DESPERTARAM DE SONHOS AGRADÁVEIS E SE DECEPCIONARAM COM O MUNDO DE VERDADE?
MUITAS!
VÁRIAS!
EU, CÉREBRO, POSSO TRANSFORMAR O MUNDO SEM GRAÇA DE VOCÊS NUMA TERRA DE SONHOS!
LEMBREM-SE DE MIM COMO SEU LÍDER QUANDO ACORDAREM!
CERTO! QUEM RESISTE A UMA PROMESSA DESSAS?
VOU FAZER O QUE ELE DIZ!
VIVER NO MUNDO DOS SONHOS? TÔ NESSA!
ESTÁ DANDO CERTO. LOGO ELES ESTARÃO SOB MEU COMANDO!
CÉREBRO, QUER VER O QUE EU FAÇO COM ESTA BIGORNA?
PINKY, PARE DE SONHAR E PRESTE ATENÇÃO!
IAU!
PLOFT!
XIII! FOI SEM QUERER.


POOF!
POOF!
OLHA! EU SOU BOM NISSO!
CRIEI UM MONSTRO.
COMO OS MONSTROS DA TV?
POOF!
OH-OH!
ROAR!
GRAAAUUUR!
QUE PESADELO! SOCORRO! ELE VAI ME DEVORAR!
AARGH!
GLUP!
GRONF!
CORRA, PINKY! NÃO DEIXE ELE PEGAR A GENTE!
SOCORRO! ARF!


DEPRESSA, PINKY! VEM!
SE ESCAPAR DESTA, NUNCA MAIS COMO SUSHI!
MAS VOCÊ JÁ COMEU SUSHI?
NUNCA! POR ISSO MESMO!
AAARGH!!
IAAAAUU!! UAAAII!!
PUF! FOI O MAIOR SUSTO QUE EU JÁ LEVEI!
NEM FALA, PINKY.
MAS COMPLETEI A MISSÃO E POSSO INFLUENCIAR O SONHO DE TODOS!
EI, É O CÉREBRO! EU SONHEI COM ELE!
EU TAMBÉM! ELE É UM COVARDE!
PODE CRER! FUGIU DE UM PESADELINHO À TOA!
CUIDADO PRA NÃO CAIR DA CAMA, CHORÃO!
NÃO LIGA PRA ELE, CÉREBRO! A GENTE PODE DORMIR NO CHÃO ESTA NOITE!
HÁ HÁ HÁ
NÓS VAMOS FICAR ACORDADOS ESTA NOITE, PINKY!
SÉRIO? VAMOS FAZER O QUÊ?
O MESMO QUE FAZEMOS TODA NOITE: TENTAR CONQUISTAR O MUNDO!
SERÁ QUE A GENTE CONSEGUE?
NÃO CUSTA SONHAR!

Quer mais emoção ?

Participe da promoção Lepper que vai levar você até o seu parque preferido.

Certificado de Autorização CAIXA nº 6-0077/2003

PROMOÇÃO

Moppy pinta com diversão

Na compra de um produto infantil ou infanto-juvenil da Promoção, você participa dos super sorteios:

3 passeios aos melhores parques

60 kits Moppy

Concorra quantas vezes quiser até 09/março/2004.

Brena Desirée Gomes Carvalho, de Serra Talhada - PE, ganhou um passeio ao BETO CARRERO WORLD.

Resultado do 1º Sorteio (10/julho/2003):

Prêmio: Kit Promocional Moppy (1 mochila + 1 boné + 1 roupão felpudo + 1 toalha de rosto + 1 toalha de banho + 1 pijama da Coleção Moppy).

Ananda Glenda Gonçalves . Amanda Gomes
Ana Carolina Apolinário . Ana Paula de Melo
Clarissa Fernandes Ramos . Danilo Argolo e Silva
Danilo Moreira da Silva . Higor Carvalho Sá
Lucas Stefano do Poço . Luísa Weber Ferrato Bezerra
Marcelle Manso Braga . Mariana Carvalho
Matheus Vaz de Lima Silva . Siomara Cristiane Amorim
Stephani de Oliveira . Tainá de Zitter Amorim
Thayna Caroline Godoi . Thays Idelena de Almeida
Valéria Bandeira Vigne . Yasmin Ribeiro Rocha

Lepper®
Cama, mesa e banho

:: www.lepper.com.br ::

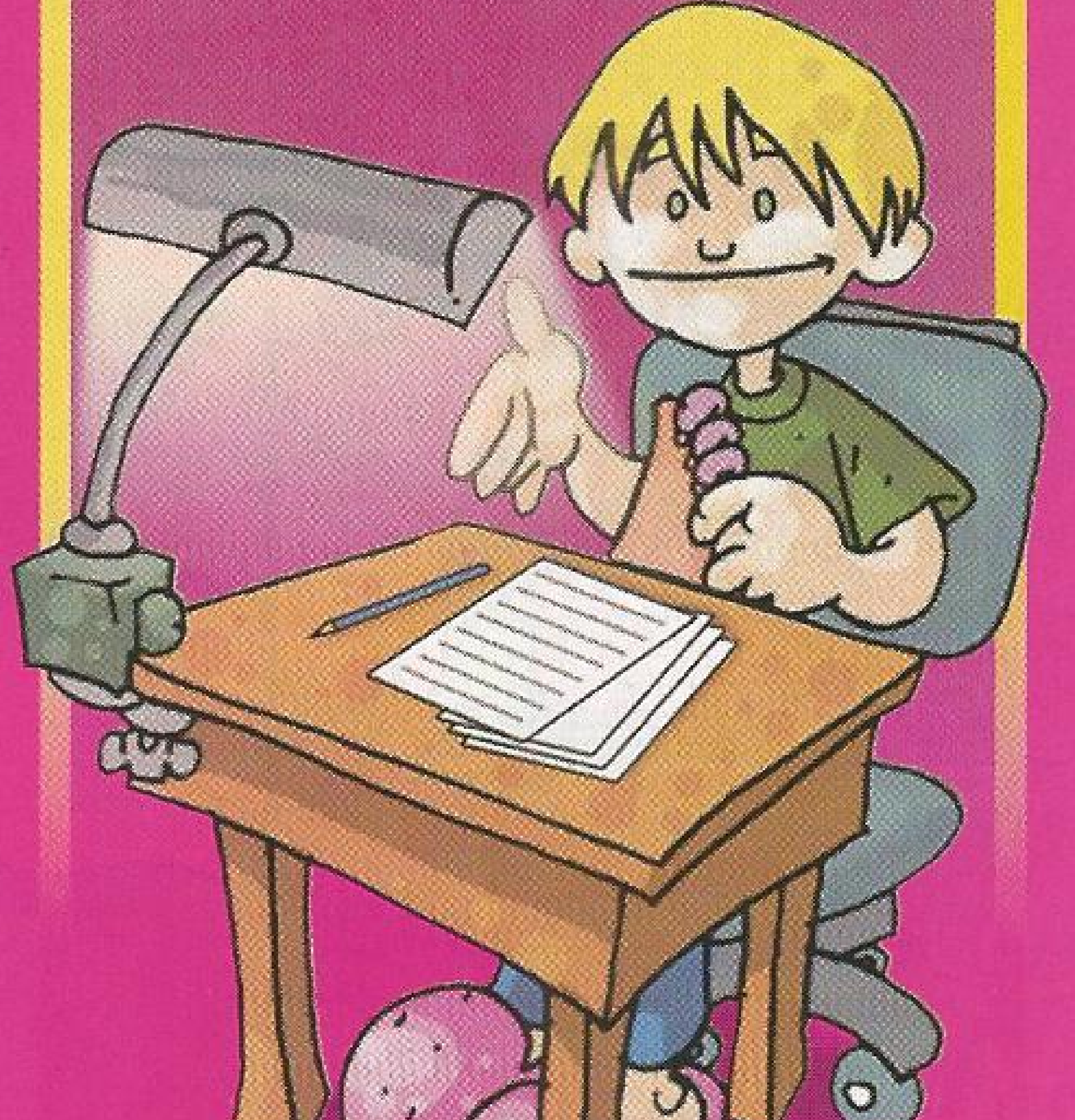
Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar · São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Qual é o cúmulo da magreza?
Usar pijama de uma listra só.
Jennifer P. Cardozo, 10 anos
Tatuí – SP

A moça chega ao açougue e pergunta ao balconista:
– O senhor tem pés de porco?
– Tenho.
– Orelhas de porco?
– Tenho.
– Focinho de porco?
– Tenho.
– Nossa, como o senhor é feio!
Pedro Lopes Villaça, 13 anos
Campinas – SP

Um menino estava numa caverna com três saídas. Na primeira havia muitos morcegos, na segunda muitas abelhas e na terceira dois leões mortos de fome. Por qual saída ele fugiu?
Pela terceira, pois os leões já estavam mortos mesmo.
Pedro Henrique, 11 anos
Goiânia – GO

O que dá o cruzamento de uma galinha com uma coruja?
Um pintinho que não dorme a noite toda.
Edvan Oliveira
Presidente Jânio Quadros – BA

São três, parecem dois, mas só vemos um! O que é?
Uma mulher grávida de gêmeos.
Camila Sampaio, 12 anos
Rio de Janeiro – RJ

EDITORA Abril
Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari
Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórter: Luciana Zenti
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira e Marcio Caparica
Preparadores Digitais: Dinei Balieiro e Emerson Cestaroli
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lidia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Andrea Naliato (designer), Eduardo Perácio (revisão), Nelson Alves Júnior (game) e Priscila Gonzoni (texto)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação:** Susana Camargo **Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivo de Contas:** Fábio Santos, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26º andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 185, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

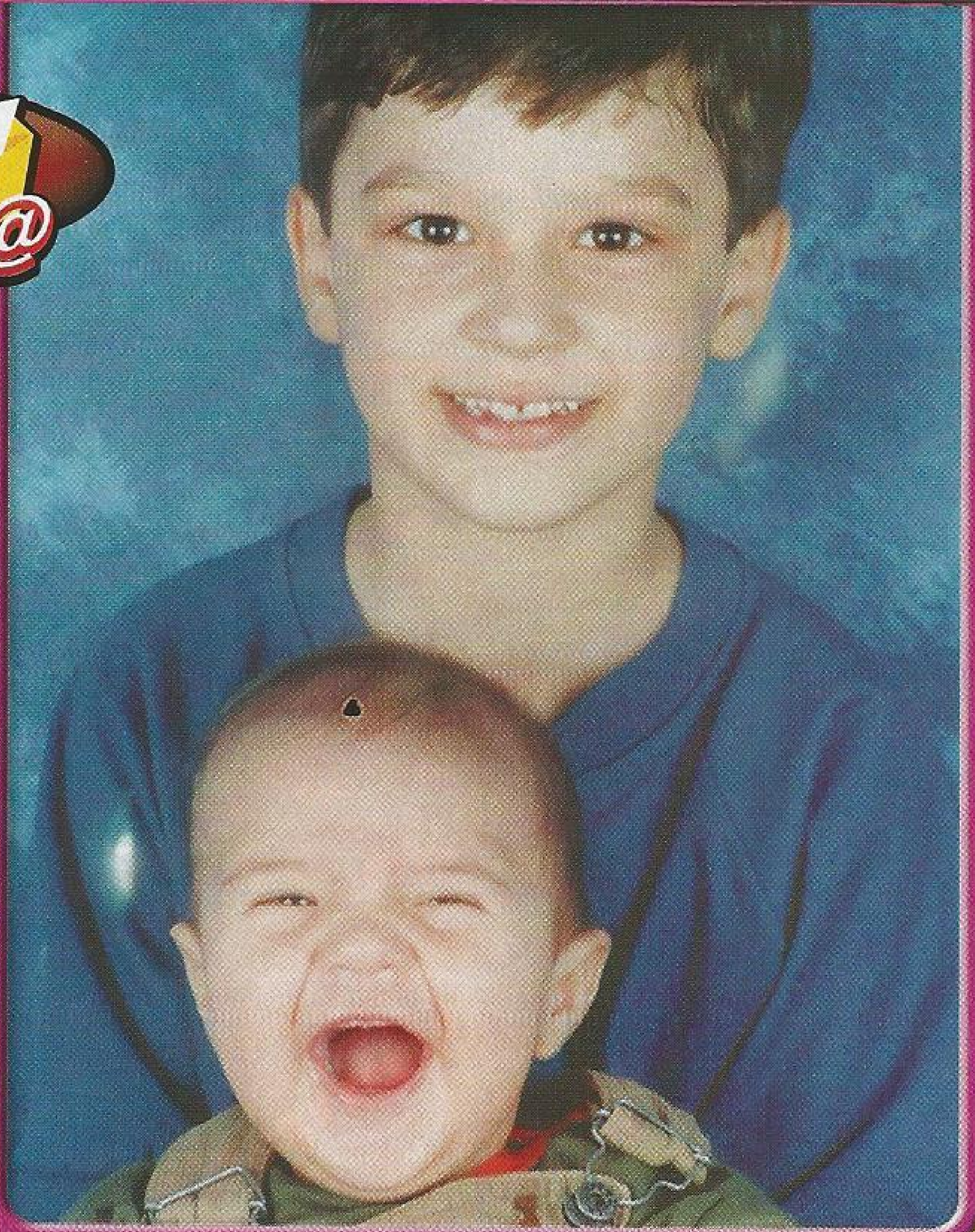
Resposta na página 42.

CÉSAR CAVELAGMA

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br



Este é o Vinícius Pereira com seu priminho Henrique.
SÃO PAULO – SP

A Florzinha foi feita pela Lívia, de 8 anos, que também é fã do Dexter.
PORTO ALEGRE – RS

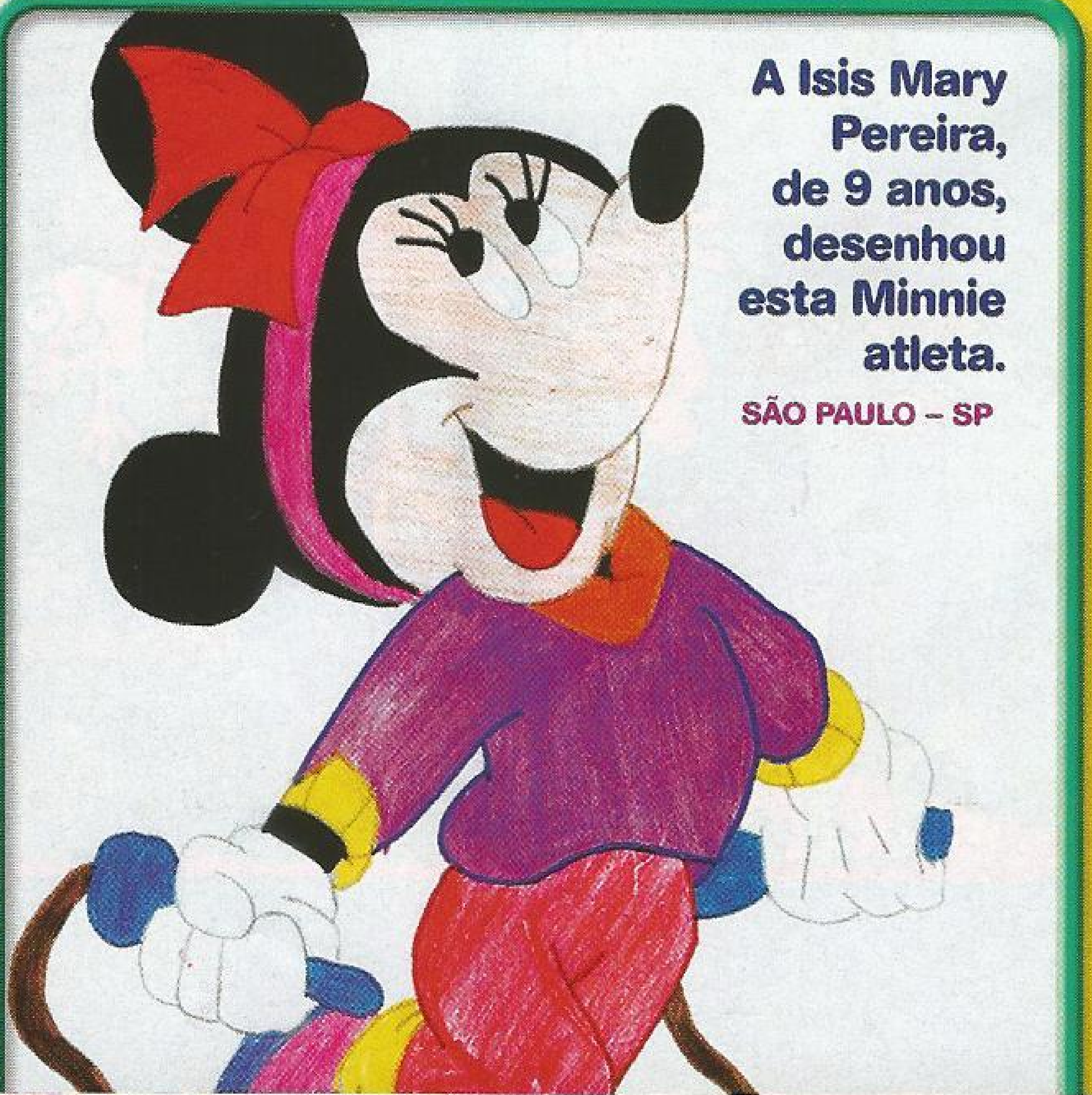
Oi, pessoal!
Eu queria uma matéria explicando como se retira o sal do mar e também mais novidades sobre Harry Potter.
GABRIELA SILVA, 12 ANOS
MIMOSO DO SUL – ES

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

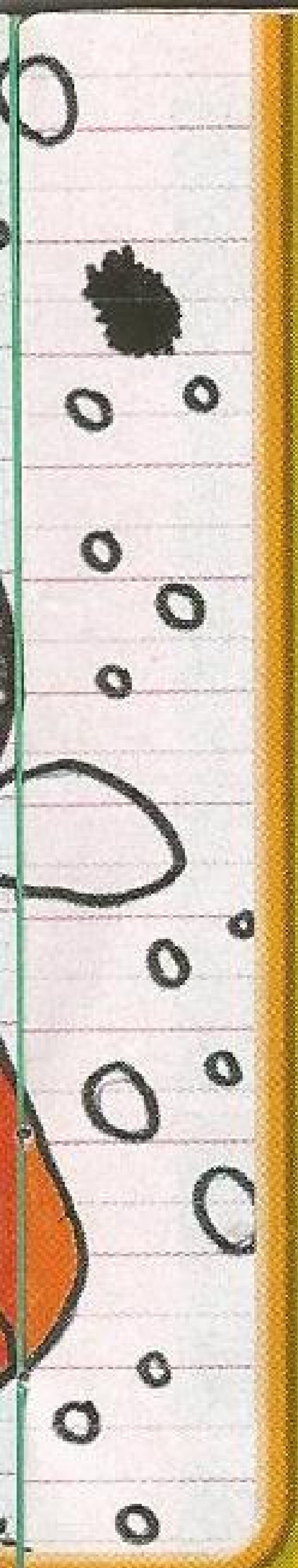
Olá, turma da RECREIO!
Gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre os cães da raça beagle.
Nara Lopes Monteiro

Oi, pessoal!
Eu adoraria ver na revista uma reportagem sobre futebol. Outro assunto bem interessante são os tubarões.
Luan Linhares, 9 anos

A Ana Paula Tonelo Franco, de 7 anos, é fã dos passatempos.
SÃO BERNARDO – SP



A Isis Mary Pereira, de 9 anos, desenhou esta Minnie atleta.
SÃO PAULO – SP



Na seção *Bichos*, por favor falem de sapos, rãs e pererecas. Quero saber a diferença entre eles, espécies curiosas, onde vivem. Enfim, tudo!

MARCOS VINÍCIUS MAIA
MONTES CLAROS – MG

O Paulo Rodrigo quer aprender a desenhar cada vez mais.
BELÉM – PA

Estas são as irmãs Giovanna, de 7 anos, e Bruna, de 5 anos.
SÃO PAULO – SP

Para a Thaís Costa Carneiro, de 8 anos, a RECREIO é nota 10!
CABO FRIO – RJ

O Daniel da Silva, de 8 anos, faz todas as experiências da revista.
IMPERATRIZ – MA

O Alex de Azevedo, de 10 anos, quer quadrinhos do Leitão.
RECIFE – PE

Oi, galera! Adoro os passatempos, as curiosidades e o *Fazendo Arte*. Acho que vocês deveriam publicar mais origamis e filmes.

EDUARDA LIMA
PATOS DE MINAS – MG

TIRINHAS!

Animatiras

© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

Mamãe Ganso

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

por Mike Peters

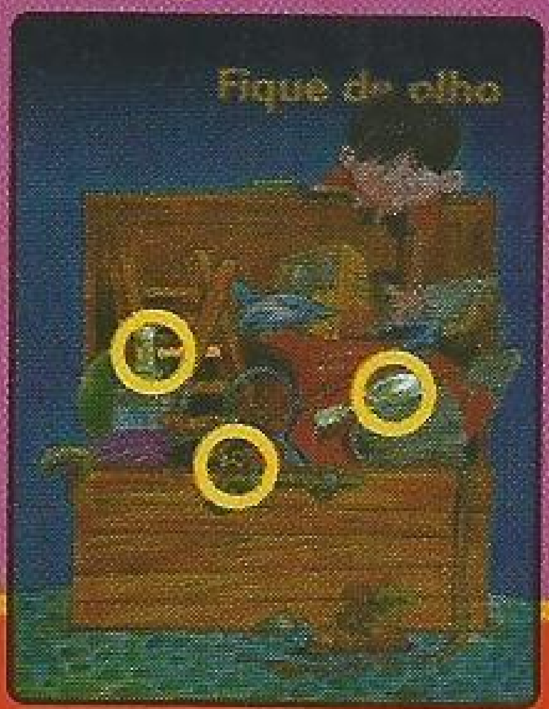
Aumiau

© 2003 United Features Synd./Interc. Press

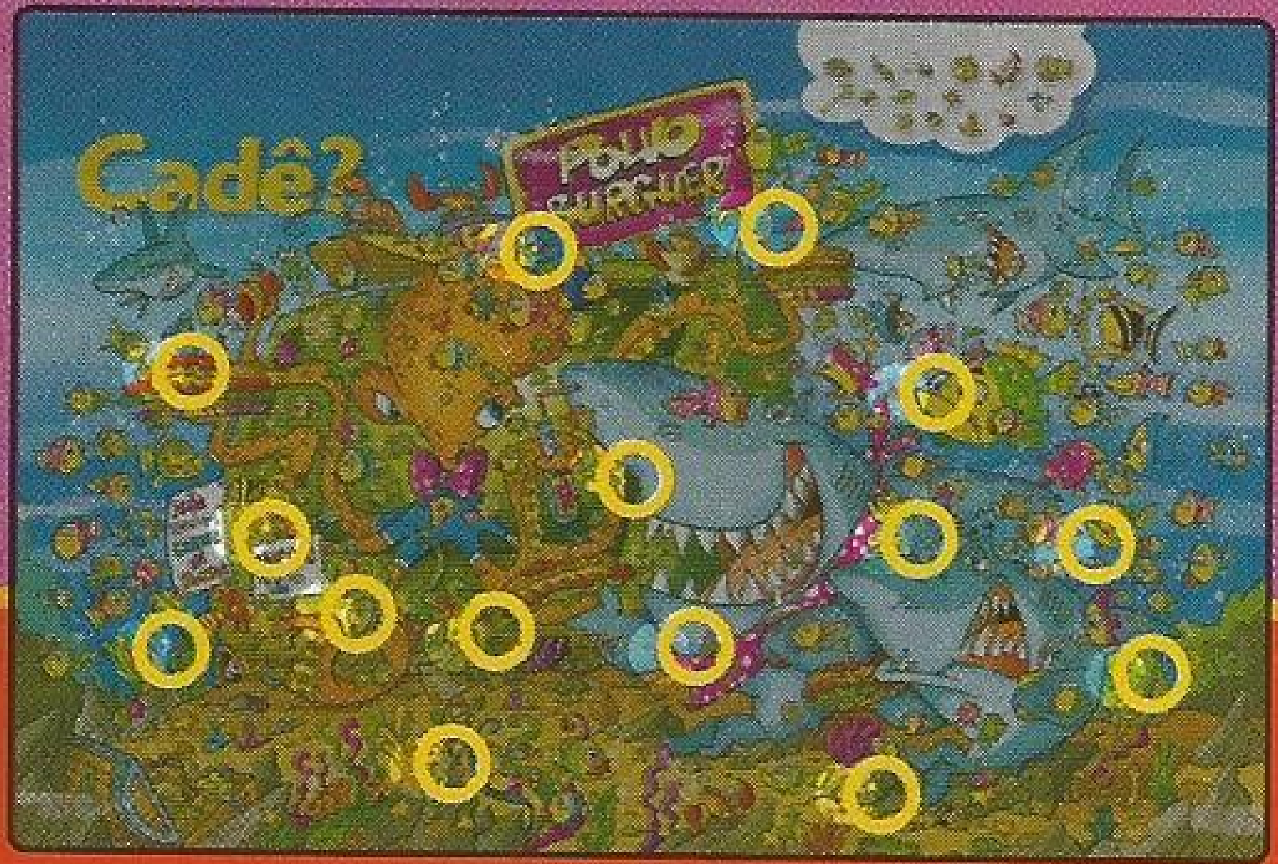
por Patrick MacDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 19



Páginas 22 e 23



Página 28

- A Grogh
- B Bunga
- C Bronko
- D Tongo
- E Guma
- F Baduk

Página 39

A MELHOR PARTE DO BANHO
É QUANDO ELE ACABA E
VOCÊ JÁ SE VESTE DE NOVO.
brandili
CRIANÇA TODO DIA
URBAN
COM BRANDILI PARA VESTIR,
TUDO VIRA A MAIOR DIVERSÃO.
WWW.BRANDILI.COM.BR

COM O SUCRILHOS® CHOCOLATE COM MARSHMALLOW
É ASSIM: QUANDO VOCÊ MENOS ESPERA, JÁ ACABOU.
Kellogg's®
POR TEMPO LIMITADO
SUCRILHOS®
Chocolate com Marshmallow
PESO LÍQUIDO 320g
INDÚSTRIA BRASILEIRA
Flocos de Milho sabor Chocolate com Marshmallow
Fortificados com vitaminas, ferro e zinco
Produto ampliado para demonstrar textura
www.sucrilhos.com.br
Leo Burnett